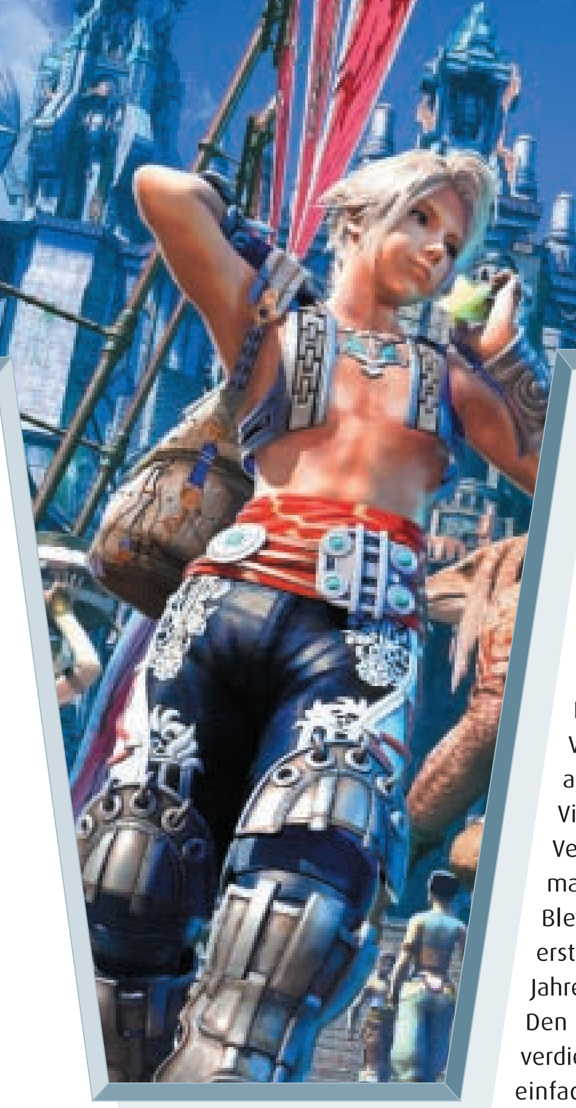


2 2006
PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS
Ausgabe 148
€ 4,99
Österreich € 5,75
Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien,Portugal (cont.) € 6,75
MANIAC DVD
MAN!AC
DIE GANZ... ER VIDEOS... LE
DVD
65 Spielevideos
140 Minuten
unzensiert
16
usk
Xbox 360
16 Spiele im Test
Perfect Dark Zero
Außerdem: Condemned, Ridge Racer 6 und Quake 4 (dt.)
50 Cent: Bulletproof
TEST
SOCOM 3
PREVIEW
FINAL FANTASY 12
Demo-Version durchgespielt
TOMB RAIDER LEGEND
Neuanfang statt Update: Exklusive Bilder & Infos
EXKLUSIV
KALENDER 2006
DRAGON QUEST 8
Bestes Rollenspiel für PS2: Test & Historie


2020. GROSSKONZERNE KONTROLLIEREN
ALLES. MIT EINER AUSNAHME.
© 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft-Game-Studios-Logo, Perfect Dark Zero, Rare, das Rare-Logo, Xbox, Xbox 360, die Xbox-Logos, Xbox Live und das Xbox-Live-Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Rare Limited ist ein Tochterunternehmen der Microsoft Corporation.
PERFECT DARK ZERO
RARE
Microsoft game studios
XBOX LIVE
perfectdarkzero.com
Jump in.
XBOX 360



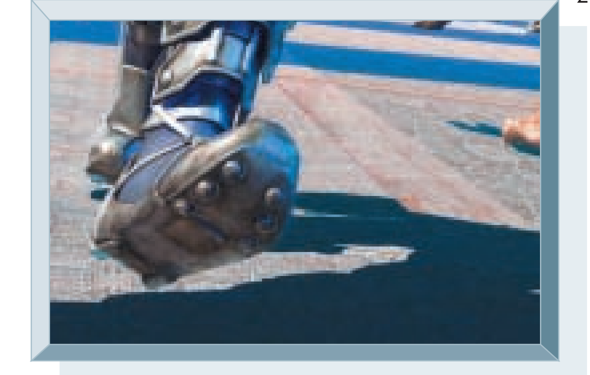
AUSSICHTSREICH

Ein Jahreswechsel ist Anlass für Rückschauen und Ausblicke, Vorsätze aller Art und bedeutungsschwangere Prognosen – egal, wie sinnvoll oder sinnlos. Diese liebgewonnene Tradition wollen wir in dieser Ausgabe pflegen und blicken ab Seite 54 zurück auf verspielte zwölf Monate: Fakten, Faxen und Favoriten heißt das Motto unserer sechsseitigen Zeitreise. Einen Ausblick der besonderen Art – sei's nun, weil besonders praktisch oder besonders ansehnlich – bietet der MAN!AC-Kalender 2006 zum Heraustrennen in der Heftmitte.

Vorsatz haben wir nur einen: Die MAN!AC soll Anlaufstelle Nummer 1 für alle bleiben, die sich kompetent und umfassend über ihr Lieblingshobby Videospiele informieren wollen. Um das zu garantieren, arbeiten wir an Verbesserungen, die das Heft noch lesenswerter und interessanter machen. In den nächsten Monaten erwartet Euch so manche Überraschung!

Bleiben noch Prognosen: Diese sind – unabhängig, welches Institut sie erstellt – durchweg positiv. Die Videospiel-Branche wächst in den nächsten Jahren rasant, vor allem der Online-Sektor wird als Umsatzmotor gepriesen. Den Endkunden interessiert jedoch herzlich wenig, wer wie viel Millionen verdient. Er oder sie will daheim vor der Glotze oder unterwegs via Handheld einfach nur Spaß haben, mit guten Spielen dem grauen Alltag entfliehen.

2006 wird in dieser Hinsicht jedem Videogame-Enthusiasten in Erinnerung bleiben: Für PSP und Nintendo DS rollt die zweite Software-Generation an, mit Titeln wie "Splinter Cell Essentials" und "New Super Mario Bros.". Bei der Xbox 360 in den nächsten Monaten dasselbe Bild: Potenzielle Hochkaräter wie "Resident Evil 5" und "Gears of War" lassen auf Microsofts NextGen-Hardware die Grafikchips glühen. Zu guter Letzt stehen mit Sonys Playstation 3 und Nintendos Revolution gleich zwei stationäre Konsolen in den Startlöchern. Während sich die eine (PS3) Highend-Gaming mit Grafiken auf Renderfilm-Niveau und schiere Rechenpower auf die Marketing-Fahnen geschrieben hat, will Big N das Spielerlebnis neu definieren. Controller in Form einer Fernbedienung mit Bewegungserkennung lautet Nintendos Formel für die nächsten Jahre – wohl wissend um die Millionen von Nicht-Spielern, die von konventionellen Pads samt ihren vielen Knöpfen abgeschreckt werden.



"Final Fantasy 12"
(Square-Enix, 2006)

Und wie steht's mit den aktuellen Konsolen? Trotz kommender Highlights wie "The Legend of Zelda: The Twilight Princess", "Final Fantasy 12", "Black", "Okami" oder "DTM 3" lässt es sich nicht leugnen – PS2, Xbox und Gamecube haben ihren Zenit überschritten. So wie das Jahr 2005...

Einen guten Rutsch und ein verspieltes 2006 wünscht Euch die MAN!AC-Redaktion!

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 3. Februar 2006. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Das Jahr 2005 ist zu Ende. Neben der alles entscheidenden Frage 'Schröder oder Merkel' gab's noch andere spannende Ereignisse. Welcher Videospiel-Moment war Euch am wichtigsten?

MAN!AC-MEINUNG NR. 40

- (A) Die Veröffentlichung von Nintendo DS bzw. Sony PSP: Handheld-Gaming in einer neue Dimension.
- (B) Der Xbox-360-Start: Knackscharfe HDTV-Welten mit top Online-Dienst – und das weltweit gleichzeitig.
- (C) Die Ankündigung von Nintendos Revolution: Die Zeit ist reif für eine andere Art des Spielens.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ 360 ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

Ich kaufe mir
○ PS3 ○ Revolution

INHALT





Endlich anspielbar: Setzt Final Fantasy 12 neue Impulse oder verzettelt sich Square-Enix?

Vor Ort bei Crystal Dynamics: Wird Tomb Raider: Legend dank Lara-Papa Toby Gard wieder ein Hit?



Fakten, Faxen, Favoriten: Unser Jahresrückblick lässt 2005 Revue passieren.

PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

MAN!AC EXTENDED

PAL-TESTS

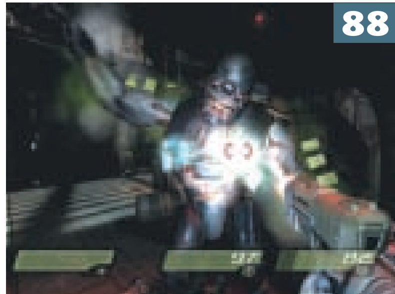
NEXTGEN-TESTS

IMPORT-TESTS

HANDHELD-TESTS



36 Der japanische RPG-Megahit **Dragon Quest 8: Journey of the Cursed King** erreicht westliche Gefilde – wir fühlen ihm im Importtest auf den Zahn.



88 Top oder Flop? Der heiß ersehnte Xbox-360-Shooter **Quake 4 (dt.)** im MAN!AC-Testlabor.



94 Zu hart für Deutschland? Wir nehmen Segas Schocker **Condemned: Criminal Origins** unter die Lupe.

90 Nintendo bläst zum Konsolenkrieg: Der Action-Feldzug **Battalion Wars** im PAL-Test.



MAN!AC

MAN!AC DVD 02/2006

PERFECT DARK ZERO

• 65 Spiele als Video
• 140 Minuten Laufzeit

Rollenspiel-Offensive
Final Fantasy 12 · Dragon Quest 8
Magna Carta · Romancing Saga
Wild Arms Alter Code F

Plus: 15 weitere Xbox-360-Spiele ausführlich getestet

MAN!AC Extended:
Nintendo 64
Spiele des Jahres:

Perfect Dark Zero

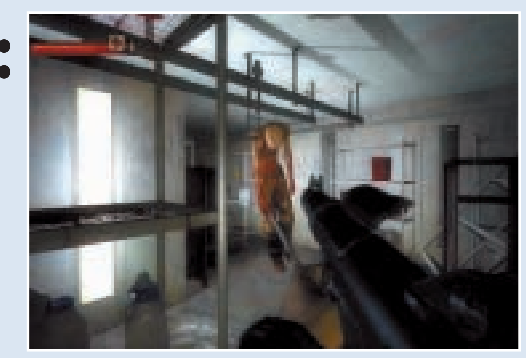
Im DVD-Bericht ergründen wir, warum Rares neuer Vorzeige-Shooter kein Referenz-Anwärter ist.

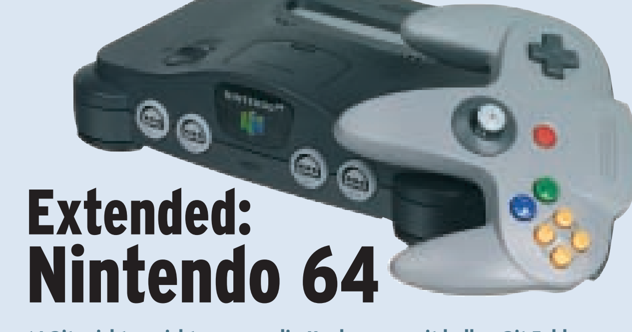
Quake 4 (dt.)

Mensch oder Strogg? id Softwares Brachial-Shooter im Test.

Condemned: Criminal Origins

Kriminologische Spurensuche mal anders: In "Condemned" werdet Ihr mit Schockmomenten und blutigen Kämpfen konfrontiert.





Extended: Nintendo 64

64 Bit reichten nicht aus, um die Konkurrenz mit halber Bit-Zahl auszuschalten – an Spieleperlen mangelte es jedoch nicht ...



DVD-INHALT

Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt?
Dann schreibt eine E-Mail an: dvd@maniac.de

Trailer
Devil Kings
Test Drive Unlimited
Rumble Roses XX

Previews
Final Fantasy 12
Shadow of the Colossus
Painkiller: Hell Wars
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
Full Auto

Test
Perfect Dark Zero
Quake 4 (dt.)
Condemned Criminal Origins
Project Gotham Racing 3
Kameo: Elements of Power
Ridge Racer 6
Call of Duty 2
Need for Speed Most Wanted
King Kong
GUN
Tony Hawk's American Wasteland
NBA Live 06
FIFA 06: Road to FIFA World Cup
Amped 3
Tiger Woods PGA Tour 06
Madden NFL 06
Prince of Persia: The Two Thrones
Half-Life 2
True Crime: New York City
50 Cent: Bulletproof
Call of Duty 2: Big Red One
Dragon Quest 8:
Journey of the Cursed King (Import)
Magna Carta: Tears of Blood (Import)
Wild Arms Alter Code: F (Import)
Romancing Saga (Import)
Fatal Frame 3 – The Tormented (Import)
Aeon Flux (Import)
Die Unglaublichen:
Der Angriff des Tunnelgräbers
Shadow the Hedgehog

Test Short Cuts
Shrek SuperSlam
Urban Reign

Handheld

Handheld-Trailer
Prince of Persia Revelations
Gottlieb Pinball Classics

Handheld-Tests
Need for Speed Most Wanted 5-1-0
WWE SmackDown vs. RAW 2006
Need for Speed Most Wanted
Tony Hawk's American Sk8land

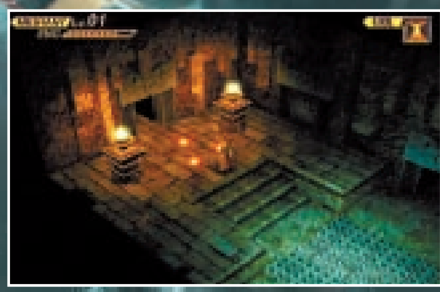
Extended
Retro: Nintendo 64
Spiele des Jahres:
Geheimtipps der Redakteure

anyMAN!AC
MAN!AC sucht den SuperNerd

Credits / Outtakes

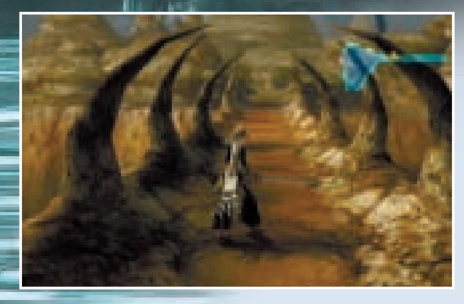
ROLLENSPIEL-OFFENSIVE

Nach langer Durststrecke gibt's erstklassige wie zweitrangige RPGs in Bild und Ton.

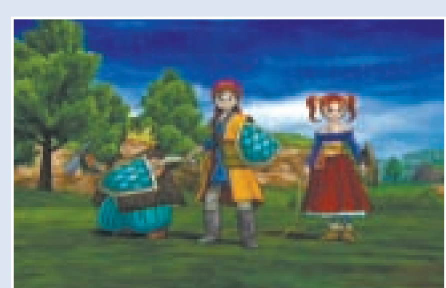


Final Fantasy 12

Wild Arms Alter Code: F



Magna Carta: Tears of Blood



Dragon Quest 8



Romancing Saga



Tomb Raider Legend

Die Grande Dame der Abenteuerspiele ist zurück. Mit geliftetem Gesicht und neuem Entwicklerstudio versucht Lara das Comeback.

PS2 Nass und dreckig: Nach solchen Tauchpassagen perlen Wassertropfen von Laras gestähltem Körper. Per Greifhaken wird danach das Floß übergesetzt.

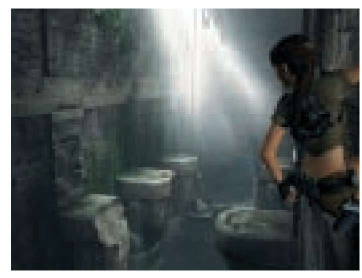
360 Auch Steinkapitelle lassen sich mit dem Greifhaken herabziehen.

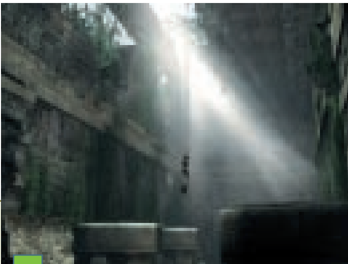
Lara Croft hängt mit einer Hand über dem Abgrund! Verzweifelt krampfen sich ihre Finger in die brüchigen Scharten eines gigantischen Sandsteinmassivs. Nirgends eine rettende Leiter oder ein Drahtseil. Die Oberkante noch weit entfernt, unter ihr ein tiefer Absturz. Was ist seit dem letzten Teil (siehe MAN!AC 08/03) mit der einstigen Videospiel-Ikone geschehen? Jahrelang ließ sich die brünette Brachial-Archäologin weder auf den Videospiel-Bildschirmen noch auf der großen Leinwand sehen. Vorbei die Zeiten, in denen Lara zusammen mit den 'Ärzten' das Musikfernsehen rockte. Will Ms. Croft sich nun in die Tiefe stürzen? Freiwillig den Weg alles Irdischen antreten? Mitnichten! Straff geliftet, durchtrainiert und hart wie nie präsentierte sich die grabräuberische Gazelle bei einem 'First Look'-Event in San Francisco. Bis aus Südafrika waren neugierige Spielejournalisten angereist, um eine weit fortgeschrittene Version von "Tomb Raider Legend" Probe zu spielen.

Wurzelbehandlung

Die eingangs beschriebene Szene stammt von der präsentierten PS2-Version des Spiels und illustriert Laras gewöhnlichen Weg zur Arbeit. Nach den von Core Design verbrochenen vergangenen Ausflügen durch Pariser Museen und Prager Kanäle kümmern sich die Entwickler-Haudegen von Crystal Dynamics ("Legacy of Kain") um Laras Auferstehung und gaben die grundlegende Parole aus: "Back to the Roots". Also kehrt Frau Croft dorthin zurück, wo alles anfing: In fallengespickte Gräber, verwunschene Tempelruinen und Dschungeltunnel. Westliche Metropolen stehen dabei kaum auf dem Reiseplan. Stattdessen seht Ihr die berühmten Tiwanaku-Ruinen in Bolivien, besucht Peru und Burkina Faso.

Die aktuelle Episode präsentiert sich in zeitgemäßer Optik, spielt sich angenehm flott und dynamisch. Selbst die technisch naturgemäß schwächere PS2-Fassung verwöhnt mit realistischen Terrains, die auf keinem Raster mehr basieren, sondern organisch und natürlich gewachsen wirken. Nachdem Lara die Felswand gekonnt erklommen hat, spurtet sie durch eine sonnendurchflutete Hochebene mit plätschernden Rinnsalen, im Wind





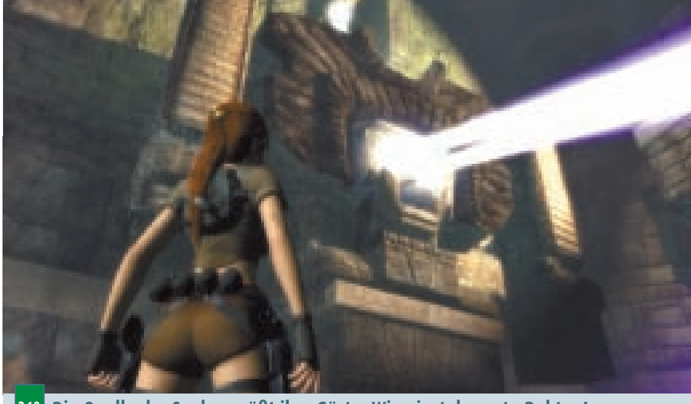
XB Wo hängt die denn rum? Herrliche Perspektiven vermitteln Tiefe.



360 Männer sind Schweine! Laras neues Erscheinungsbild beeindruckt vor allem auf Xbox 360. Noch vor sechs Jahren sah eine vorgerenderte TV-Lara im Ärzte-Videoclip nicht besser aus! Allein die Mimik wirkt noch Barbie-haft.



PS2 Te quiero puta! In staubigen Haziendas gerät Ms. Croft in einen Hinterhalt und setzt ihre neuen Zeitlupentricks gegen die Laservisiere ihrer Häscher ein.



360 Die Quelle der Seelen grüßt ihre Gäste: Wie einst der gute Doktor Jones muss nun auch Lara ein Strahlen-Rätsel lösen.

wiegender Vegetation und einer fernen Hügelkette. Dort liegt auch das Ziel, der Eingang zu einer antiken Tunnelanlage, den sie nach einer lockeren Kletterpartie ohne nennenswerte Ruckler oder gar Ladepausen erreicht.

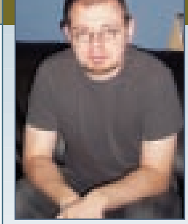
Bemerkenswert dabei ist Laras neugewonnene Stofflichkeit. Nach Waserkontakt tropfen die knappen Croft-Klamotten, Kriechpassagen hinterlassen Dreckspuren an Händen und Knien. Sony-Fans dürfen sich nach dem zuckeligen "Angel of Darkness" endlich auf eine tadellose PS2-Präsentation freuen, Xbox-360-Jünger erwartet eine standesgemäß aufgepeppte NextGen-Lara. Abgesehen von der Optik bleiben alle Versionen inhaltlich identisch.

Lara schwingt ihr Ding

Bevor der Tempel die inneren Geheimnisse des Leveldesigns preisgibt, wollen noch einige Wachen übermannt werden. Kein Problem für Lara, denn per Headset wird sie stets über drohende Gefahren informiert und kann sich entsprechend taktisch zur Wehr setzen: Ein gezielter Schuss in eine Geröllhalde begräbt die Hälfte der Widersacher unter Staub und Steinen, der Rest wird im klassischen Schulterblick-Feuergefecht erledigt, die letzten Gegner haben einer schmucken Bullet-Time-Attacke

▪ ▪ ▪ "Wir konzentrieren uns darauf, ein gutes Spiel zu machen!" ▪ ▪ ▪

Lara-Papa Toby Gard und Lead Designer Riley Cooper über "Tomb Raider Legend"



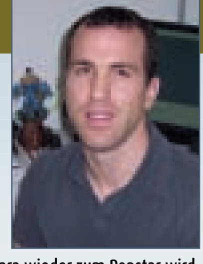
MAN!AC: Warum der Untertitel "Legend"?
Toby Gard: Wir hatten eine Vielzahl von Vorschlägen, wie das neue "Tomb Raider" denn nun heißen soll. Der Marketing-Abteilung gefiel "Legend" am besten und da der neue Teil einiges über Laras Hintergründe erzählt, haben wir uns dafür entschieden.

MAN!AC: Werdet Ihr an die Story der Vorgänger anknüpfen?
Toby Gard: Nicht direkt, wir erfahren mehr darüber, warum Lara so ist, wie sie ist; ähnlich wie im Film "Batman Begins". Laras Butler Winston kommt aber auf jeden Fall wieder vor.

MAN!AC: Apropos Butler, wird man zwischen den Missionen ins Croft'sche Anwesen zurückkehren können?
Riley Cooper: Nein, wir haben Laras Reiseroute eher linear geplant. Durch das Aufsammeln von Kristallen kann man aber jeden Level zur Auswahl freischalten.

MAN!AC: Werden auch die Lösungswege der Rätsel linear sein?
Riley Cooper: Überwiegend. Bei den komplexeren Rätseln ist es aber durch den physikalischen Ansatz theoretisch möglich, unterschiedliche Lösungsansätze zu verwenden.

MAN!AC: Das Comeback als Spieleheldin scheint sicher, wird Lara auch als Pop-Ikone wiederkehren?
Toby Gard: Was weiß ich? Wir konzentrieren uns darauf, ein gutes Spiel zu machen! Wenn Lara wieder zum Popstar wird, ist das natürlich schön. Wir arbeiten aber nicht darauf hin.







360 Zum Kugeln: Die immens schweren Erzbälle gehören zu einem Schalter-Rätsel. Beschwert Ihr die überdimensionierten Kontaktplatten in der richtigen Reihenfolge, klappt die im Hintergrund sichtbare Statue auf und enthüllt ein wertvolles Artefakt.



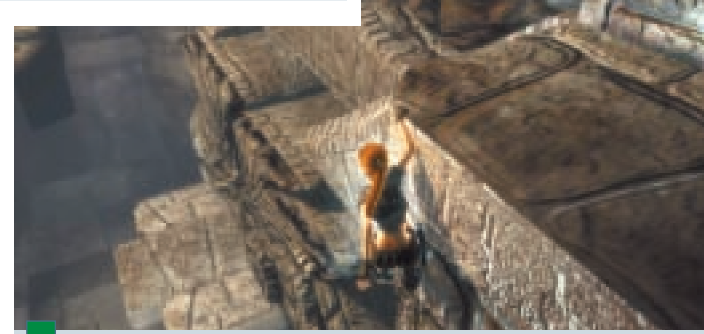


XB Fern- und Nahkampf sollen ein unkompliziertes Intermezzo bilden.

nichts entgegenzusetzen. Im Inneren der Ruine dann endlich die Erfüllung für Fans des Ur-"Tomb Raiders" – eine klassische Tempelerkundung mit sinnvollen Neuerungen. Eine herrlich altmodische Speerfalle mit wegklappendem Boden umgeht die akrobatische Archäologin mit ihrem einzigen neuen Werkzeug, einem multifunktionalen Greifhaken. Diese am Gürtel befestigte Drahtseil-Harpune kommt sowohl für tarzanhafte Schwünge wie auch als weitreichendes Zugwerkzeug zum Einsatz. Laras restliche Ausrüstung ist Serienveteranen bekannt: Artefakte werden im Rucksack verstaut, am Gürtel hängen Doppelknarren und Granaten, der Rest sind Springerstiefel und Hotpants.
Kommt Lara unversehens in Bedrängnis, könnt Ihr sie neuerdings durch rechtzeitiges Drücken eingeblendeter Tasten vor dem Bildschirmtod bewahren – "Resident Evil 4" lässt grüßen. Erfreulich innovativ waren dagegen die vorgeführten Rätsel, die allesamt auf realer Physik basieren: Gewaltige Steinwippen, beschwert mit eisernen Käfigen, werden zum Katapult, Erzkugeln kullern auf muldenförmige Schalter im Boden und per Greifhaken umgestürzte Riesenskulpturen geben Pfade in die Tiefe frei. Dorthin dürft Ihr Lara allerdings noch nicht folgen, denn die Entwickler knausern mit Infos zur Story des neuen Teils. Die einzigen relevanten Elemente waren Bruchstücke eines offenbar klingenförmigen Artefaktes sowie ein alter Schuh der Marke Chuck. Der gehörte offenbar einem verschollenen Freund, den Lara wieder zu finden hofft.
Spielmechanisch und technisch steht einem Comeback der einstigen Abenteuer-Königin somit nichts mehr im Weg. Die im Testspiel aufgetretenen Macken bei der Steuerung gehören zu den typischen Kinderkrankheiten einer Vorab-Version und Laras auffallend flottes Bewegungstempo macht schon jetzt Lust auf unkomplizierte Speed-Archäologie. Neue und alte "Tomb Raider"-Fans gehen im März 2006 auf den großen Abenteuertrip. *mw*



360 Ja, ist noch alles dran: Laras Finger müssen für manche Kletterei dienen.



360 Solche seitlichen Kletterpartien gehen angenehm flott von der Hand und spielen sich viel dynamischer als die bockigen Kraxeleien der Vorgänger.



Tomb Raider Legend

MAN!AC-Prognose

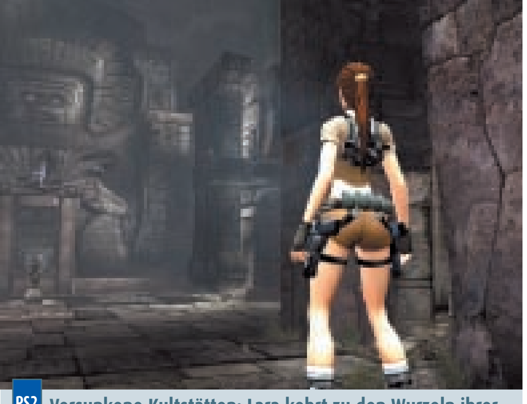
PS2 Xbox NGC
PS3 360 Rev

Entwickler:	Crystal Dynamics, USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März 2006

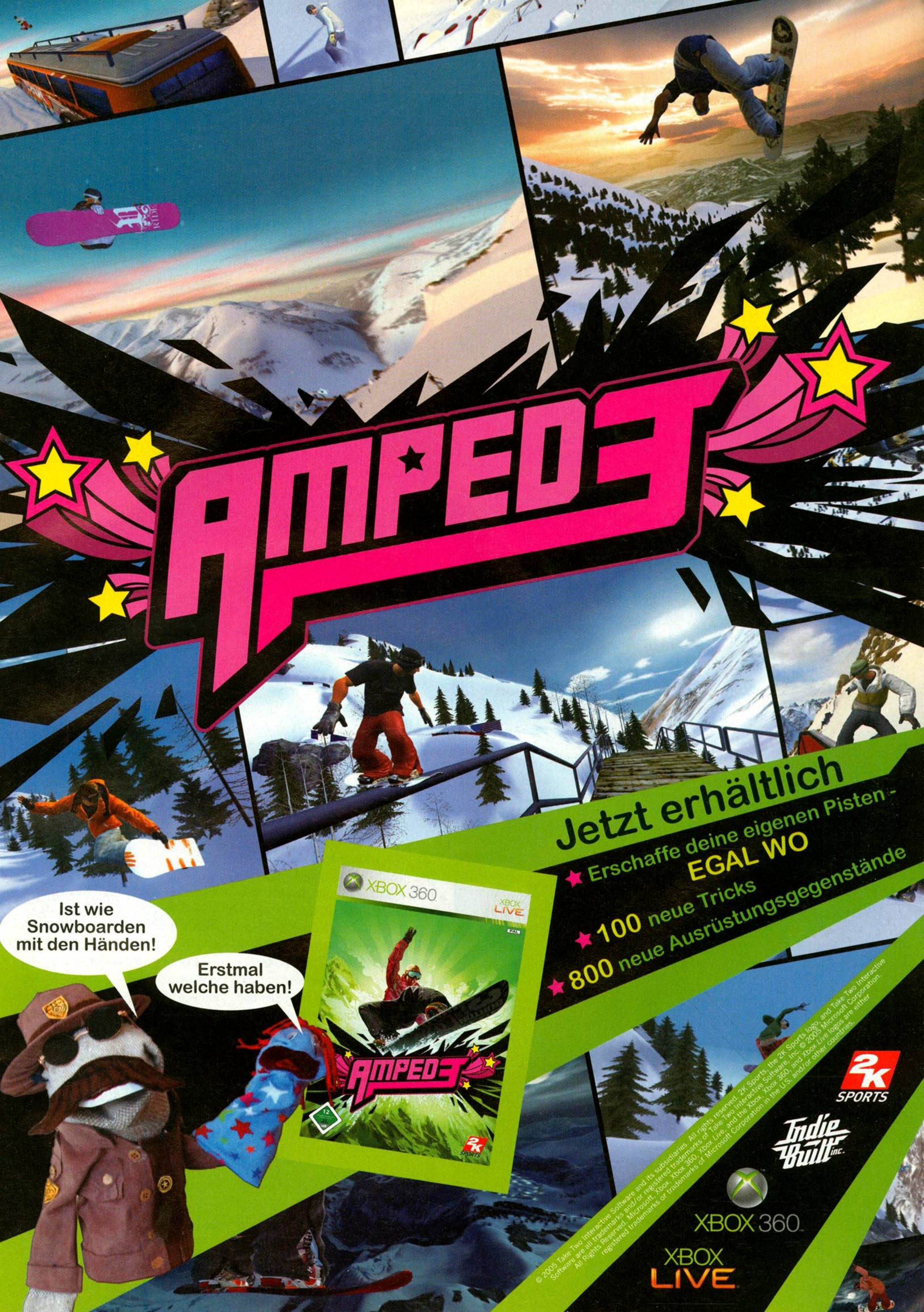
Zurück zu den Anfängen: Lara Crofts neues Abenteuer gefällt mit stimmiger Optik und viel "Indiana Jones"-Flair.



XB Harte Ziele: An bestimmten Stellen könnt Ihr coole Spezialmanöver auslösen, die an John-Woo-Filme erinnern.



PS2 Versunkene Kultstätten: Lara kehrt zu den Wurzeln ihrer glorreichen Vergangenheit zurück.


AMPED 3
Ist wie Snowboarden mit den Händen!
Erstmal welche haben!
XBOX 360
XBOX LIVE
AMPED 3
Jetzt erhältlich
★ Erschaffe deine eigenen Pisten - EGAL WO
★ 100 neue Tricks
★ 800 neue Ausrüstungsgegenstände
© 2005 Take Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take Two Interactive Software, Inc. © 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
2K SPORTS
Indie Built inc.
XBOX 360
XBOX LIVE

VIDEO AUF DVD!

Final Fantasy 12

MAN!AC auf Monsterjagd in Ivalice: Beim Durchzocken der spielbaren US-Demo erfuhren wir, warum das RPG die Fans in zwei Lager spaltet.



PS2 Die "FF"-Designer nennen ihn 'Rocketear', für uns ist's der obligatorische T-Rex: Heizt dem Monster übers Magie-Menü mit Elementargewittern ein!

PS2 Die Kringel im Äther zeigen Euch den Wirkungsradius Eurer Zauber.

PS2 Lassen erkennen, wer wen angreift: blaue und rote Linien.

Endlich konnten wir Hand anlegen, denn zusammen mit dem traditionsreichen Geniestreich "Dragon Quest 8" (Test ab Seite 36) lieferte Square-Enix in den USA die erste Demo seines Flaggschiffs aus: Zwei spielbare "Final Fantasy 12"-Szenarien sollen der amerikanischen Fan-Gemeinde das Warten versüßen und die "Dragon Quest"-Verkäufe anheizen. Aber die tiefgreifenden Änderungen im Spieldesign fanden unter den eingeschworenen Anhängern nur wenige Befürworter – die meisten revoltierten regelrecht und forderten enttäuscht die Rückkehr des alten Kampfsystems.

Stein des Anstoßes

Warum die Aufregung? Ganz einfach: Nach über 15 Jahren 'Active Time Battle' schmeißt Square das von Fans rund um den Globus geliebte System einfach über Bord – und zwar zugunsten von etwas, das eher an "Knights of the Old Republic" als an "Final Fantasy" erinnert. Anstatt wie in der guten alten Zeit Runde für Runde und via Menü-Kommando auf Eure Widersacher einzudreschen, werdet Ihr hier mehr zum Zuschauer degradiert denn je. Wie aktuelle US-Rollenspiele und Online-Vertreter läuft "FF 12" in Echtzeit ab. Ab sofort müsst Ihr nur noch den Gegner ausmachen, anwählen und gemütlich dabei zusehen, wie Eure dreiköpfige Truppe Teufelspferden, Magma-Bomben oder fiesen

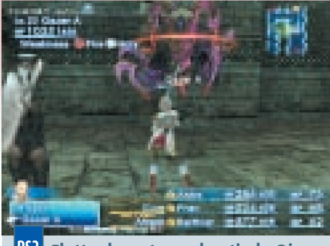
PS2 Dieser Stahlkröterich lauert am Ende des zweiten Levels: Zum Glück sind Eure Charaktere bereits kampfstark, Ihr kümmert Euch vor allem ums Heilerhandwerk.



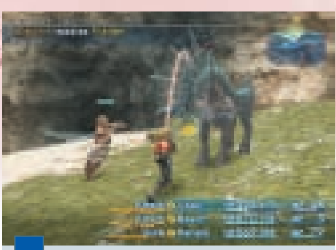
PS2 Tief in die Eingeweide der Erde führen uns die wuchtigen Treppen in einem indianisch angehauchten Tempel-Dungeon.



PS2 Einer von vielen alten Bekannten: Die fliegenden Feuerbomben hängen an der Zündschnur. Ist die vor Eurem Sieg abgebrannt, fliegt Euch das Vieh um die Ohren.



PS2 Flott, aber etwas chaotisch: Die neuen Kämpfe laufen in Echtzeit ab.



PS2 Bei Kämpfen gegen schwache Gegner lasst Ihr die Menü-Zügel los.

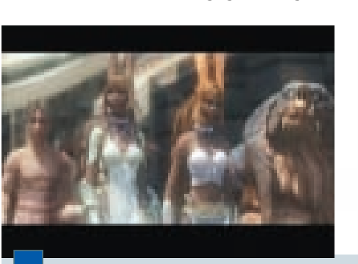
Riesenechsen fast ohne Euer Zutun Saures gibt.

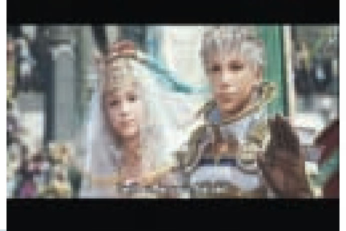
Vor- und Nachteile

Verfechter des alten Metzel-Konzepts beklagen den Verlust an taktischer Kontrolle – wer dagegen bisher RPGs in amerikanischer PC-Machart vorgezogen hat, der wird mit dem neuen "Final Fantasy" vermutlich rundum glücklich, denn der Mangel an Interaktion hat nicht nur Nachteile. Mini-Monster erledigt Ihr quasi im Vorbeigehen und ohne die üblichen Zeiteinbußen. Ein netter Nebeneffekt der Neuerung ist außerdem die Abschaffung der oft nervigen Zufallsbegegnungen: Schließlich soll Eure Truppe, sobald sich der Gegner in Angriffsreichweite wagt, selbstständig loslegen – schwer möglich, wenn wenige Schritte zuvor noch gar kein Monster sichtbar war. Und so ganz ohne Euer Zutun geht's natürlich doch nicht: Zwar schlagen sich Eure Recken auch ohne Eure Entscheidungsgewalt ganz gut – aber wenn's beim Gerangel mit einer besonders harten Feindnuss hoch her geht, sind Helden wie Heldinnen für jede 'Hilfe von oben' dankbar. Dann blendet Ihr mit einem simplen Button-Druck das Kampfmenü ein und teilt wie gewohnt Order für Angriff, Magie, Beschwörung oder Objekt-Einsatz zu. Der Knackpunkt: Bei der Demo präsentiert uns Square zwei unterschiedliche Ansätze des Systems. Die angenehme Variante: Sobald Ihr das Aktionsfenster aufruft, wird die Handlung eingefroren – Ihr könnt Euren nächsten Zug also in aller Ruhe austüfteln. Weniger überzeugend dagegen Version Nummer 2: Das Scharmützel läuft ungehemmt weiter, während Ihr hektisch durch Menüs, Untermenüs und Unteruntermenüs blättert. Zeit für weise Schlachtenplanung? Fehlanzeige – hier herrscht Chaos! Ebenfalls zwiespältig: Während ein Metzel-Parcours am Sandstrand gänzlich von Feinden freigeschaufelt werden durfte, wuchs das Monster-Gesocks bei unserem Forscher-Trip ins Innere einer aztekisch anmutenden Tempelanlage ständig nach. Immerhin ist diese Lösung auch die ergiebigere: So braucht Ihr Euch wie bei der altbekannten Zufallsbegegnung um kreatürlichen Nachschub keine Gedanken zu machen – die Erfahrungspunkt-Jagd ist gesichert.

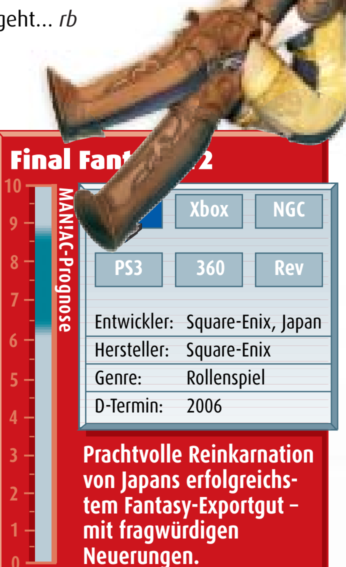
Ebenfalls gesichert ist übrigens der ungehemmte Grafik-Genuss: Üppige Renderfilme, vorbildliches Charakter-Design und verblüffend hochaufgelöste Pracht-Kulissen sorgen selbst bei den hartnäckigsten Kritikern für Begeisterung.

Nicht von der Hand zu weisen ist allerdings die Fragwürdigkeit des Unterfangens an sich: Warum ein seit über eine Rollenspiel-Dekade funktionierendes System ändern, wenn man damit den meisten alteingeschworenen Fans vor den Kopf haut? Grund dafür ist vermutlich die strategische Neuausrichtung des Konzerns, der im Heimatland vor allem auf das erfolgreiche "Dragon Quest" setzt, derweil man "Final Fantasy" weiter als internationale Marke ausbauen möchte. Und da die Verkaufszahlen für RPGs japanischer Machart im Westen enorm rückläufig sind (in Japan ging "DQ 8" über vier Millionen Mal über die Ladentheke, in den USA dagegen setzte man läppische 30.000 Stück ab), hofft man durch Angleichung an die Erfolgsgeschichten made in USA ("Knights of the Old Republic", "Jade Empire", "Morrowind") wohl auf eine Wiederholung ehemaliger Hits. Wenn der Schuss mal nicht nach hinten losgeht... *rb*





PS2 Gerenderte Filmpracht, die nach Monster-Budgets und kolossalem Hardware-Fuhrpark schreit: So viel Geld gibt's nur für ein neues "Final Fantasy".



Final Fant... 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2006

Prachtvolle Reinkarnation von Japans erfolgreichstem Fantasy-Exportgut – mit fragwürdigen Neuerungen.

Playstation 2 · Xbox · Xbox 360 · Gamecube

Splinter Cell Double Agent

Dreimal rettete er die Welt vor Terroristen – jetzt ist er selber einer: Lest in unserem Vorschaubericht alles über Sam Fishers geheimsten und gefährlichsten Einsatz.

Sam Fisher
D2334223424
Feb 5, 2008
Ellsworth Federal Penitentiary

Entwickler haben es schwer. Besonders jene, die an einem Mammut-Projekt wie der nächsten "Splinter Cell"-Episode werkeln, stehen unter extremem Erfolgsdruck. Einerseits ist man ständig um spielerische Neuerungen bemüht, um auch die vierte Fortsetzung interessant zu gestalten. Andererseits darf man das bewährte Konzept nicht aus den Augen verlieren. Hat man schließlich eine vorzeigbare Demo auf die Beine gestellt und will diese der versammelten Print-Presse präsentieren, zickt die Konsole und keiner weiß warum. Eine Situation zum Haare raufen, schließlich warteten rund ein Dutzend Videospiel-Journalisten gespannt auf Sam Fishers NextGen-Auftritt. Zum Glück bekamen Julian Gerighty und Chris Smith vom Xbox-360-Entwicklerteam das Problem in den Griff und konnten voller Stolz das erste "Splinter Cell" in HDTV-Qualtität präsentieren.

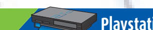
In geheimer Mission

Mit der neuen Generation wagt unser liebster Infiltrations-Spezialist nicht nur technisch den Schritt in die Zukunft. Recycelten Teil 2 und 3 abgesehen von geringen Änderungen das Spielprinzip des Debüt-Titels, geht man mit der vierten Episode neue Wege. Erster Schritt: die Wandlung vom aalglatten Superspion zum tiefgründigen Charakter.

Nach dem Unfalltod seiner Tochter Sarah ist Sam Fisher ein gebrochener Mann. Desillusioniert und vom Leben enttäuscht meldet er sich freiwillig als Non-Official Agent und gibt damit

360 Kaltblütiges Kalkül: Richtet Ihr einen gefesselten, um sein Leben flehenden Unschuldigen, um der JBA Eure Loyalität zu beweisen? Keine leichte Entscheidung, denn die Exekution aus der Ego-Sicht ist auf maximales Emotionskino ausgelegt.


360 Heimliches Treffen: Mit Kontaktmann Lambert tauscht Ihr Informationen.

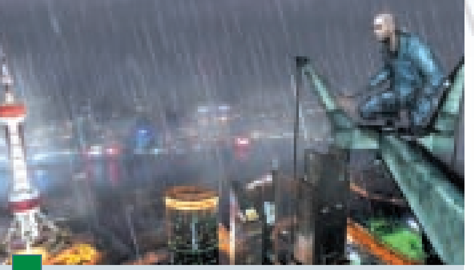




360 Jeder Konsole das Ihrige: Auf Microsofts NextGen-Plattform erlebt Ihr das Kinshasa-Level am Tag – Versteckspiele im Schatten fallen somit flach. Einfacher haben es Besitzer aktueller Konsolen: Hier schleicht Sam in besagter Mission nachts durch die Straßen.



360 Auf der Xbox 360 sorgen famose Licht- und Schattenspiele für die passende Schleich-Stimmung.



360 Die Weitsicht vom 88. Stock ist verblüffend. Selbst kleinste Details wurden akkurat umgesetzt.



360 Die Wachen im Gefängnis wissen nichts von Eurer verdeckten Operation – hofft nicht auf Unterstützung.

alle Verbindungen zu seinem früheren Leben und Third Echelon auf. Vorher war er eine Splitterzelle im Auftrag der NSA, jetzt weiß nicht einmal mehr die Regierung von seiner Existenz. Zweck der Geheimniskrämerei: Unterwanderung der Terrororganisation John Brown's Army, kurz JBA. Mit der fingierten Identität eines elffachen Mörders landet Sam im Knast und nimmt dort Kontakt zu dem inhaftierten JBA-Aktivisten Jamie Washington auf. Ein von Lambert inszenierter Gefängnisaufstand verhilft den beiden zur Flucht und gibt Sam die Gelegenheit, das Vertrauen der Verbrechertruppe zu gewinnen.

Eine Frage der Ehre

Fisher ist also nicht wie letzte Ausgabe angenommen vom Spion zum Schwerverbrecher mutiert, sondern spielt das gefährliche Spiel eines Doppelagenten. Will er für Lambert Informationen zur Zerschlagung der Terrororganisation beschaffen, muss er für die JBA den loyalen Gefolgsmann mimen. Das heißt Diebstahl, Folter und sogar Mord im Auftrag des Feindes, was Euch ein ums andere Mal vor ein moralisches Dilemma stellt: Tötet Ihr einen Agenten-Kollegen, um Eure Tarnung nicht zu gefährden? Oder rettet Ihr ein Kind aus einem brennenden Bus und riskiert dadurch Euer Leben, ganz zu schweigen von dem Missionsziel? Und was, wenn Ihr für die Terrorkämpfer Sympathie entwickelt? Würdet Ihr Eure neuen Freunde opfern, um 3.000 Menschenleben zu retten? Entscheidungen, die laut den Entwicklern direkte Auswirkungen auf den Spielverlauf und das Ende haben. Um die Sache zu verkomplizieren, bewertet auch die NSA Euer Engagement bei der verdeckten Operation anhand variabler Missionsziele: Macht Ihr, was die Terroristen von Euch verlangen oder handelt Ihr im Sinne von Lambert und der Regierung? Eine echte Zwickmühle, in die der Spieler da gerät.

Nicht genug der Entscheidungen, dürft Ihr den Weg durch die Levels nach eigenem Gusto gestalten. In der taghellen Kinshasa-Kampagne steht Euch beispielsweise frei, ob Ihr über die Dächer schleicht oder Euer Glück auf der Straße zwischen Miliz-Soldaten und Rebellen versucht. Pikant: Wer Mitglieder einer der kämpfenden Parteien angreift, hat bald die gesamte Armee an den Fersen kleben.

Prominente Vorbilder

In "Splinter Cell Double Agent" mausert sich Sam nicht nur zum

▪ ▪ ▪ Falten erwünscht ▪ ▪ ▪

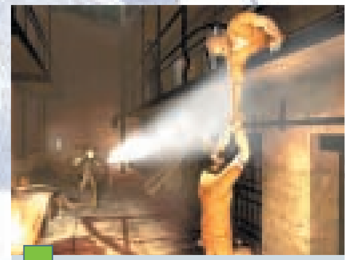
Mehr Details dank Normal Mapping

Die neue Konsolengeneration bringt nicht nur das High-Definition-Fernsehen einen entscheidenden Schritt nach vorne. Auch wegweisende Programmiertechniken wie das Normal Mapping werden über kurz oder lang Standard. Vereinfacht ausgedrückt wird beim Normal Mapping eine detaillierte Textur auf ein polygonarmes Modell gelegt. Das Ergebnis ist verblüffend: Die Normal-Map-Textur erzeugt beim betrachteten Objekt Höhen und Tiefen und verleiht dem Modell so Plastizität, ohne dass die Anzahl der Polygone erhöht werden muss. Eine Spielfigur erhält so durch Falten im Gesicht oder in der Kleidung ein realistischeres Aussehen.





XB Einer muss sterben: Tötet Ihr Euren Agentenkollegen oder Mithäftling Jamie, der Euch in die Terrororganisation einführen soll? Ob und wie Ihr die Mission zu Ende bringt, wenn Jamie stirbt, wollten uns die Entwickler nicht verraten.



XB Perfektes Zusammenspiel: Auch KI-Figuren geben prima Coop-Spieler ab.

charismatischen Zweifler, sondern räumt auch mit dem Vorurteil der Ein-Mann-Armee auf. In einigen Missionen steht Euch nämlich ein KI-Kumpan mit Rat und Tat zur Seite. Der Knastausbruch zu Beginn wird für Duo-Agenten zur Reifeprüfung: Gemeinsam mit Häftling Jamie Washington müsst Ihr Hindernisse überwinden und den Wärtern aus dem Weg gehen. Pate für das Spionage-Doppel stand der Coop-Modus der letzten "Splinter Cell Episode" – nur, dass Ihr nun einen KI-kontrollierten Mitspieler zur Zusammenarbeit bewegt. Situationsabhängig hievt Ihr Jamie Vorsprünge hoch und betätigt gemeinsam Schalter. Apropos Coop: In "Double Agent" knüpft der geniale Multiplayer-Modus auch Verbindungen zur Solokampagne. Zusammen mit Eurem Partner zettelt Ihr den Gefängnisaufstand an, der Sam und Jamie zur Flucht verhilft. Probespielen durften wir bei unserem Besuch in Frankreich jedoch die rabiatere Versus-Variante. In der "Splinter Cell"-eigenen Deathmatch-Version bekriegen sich diesmal zwei Agententeams.

Neben den spielerischen Neuerungen haben es die Entwickler nicht versäumt, für Stimmung zu sorgen. Die TV-Serien "24", "Alias" sowie der Kinofilm "Die Bourne Identität" standen Pate und sogar bei der Konkurrenz aus Japan hat man sich das eine oder andere cineastische Stilmittel abgeguckt. Auf der Xbox 360 startet Sam nämlich nicht mit einer drögen Einweisung zu einer Mission, sondern hüpft des Öfteren aus einem Flugzeug oder taucht zu seinem Zielort. Jene optisch ansprechenden Briefing-Platzhalter gibt's aber nur auf Microsofts NextGen-Konsole. Grafisch und akustisch hebt sich die Xbox-360-Version, welche von einem eigenen Team entwickelt und optimal der Hardware angepasst wird, von den aktuellen Konsolen ab. Atmosphärisches Highlight der Präsentation: Missionsstart im 88. Stock eines Shanghaier Hochhauses zur Neujahrsfeier. Wenn Sam sich bei strömendem Regen am Drahtseil hängend die Glasfassade des Wolkenkratzers hinabseilt, Feuerwerkskörper in klarem 5.1-Sound explodieren und sich das Lichterspiel am Himmel in den Fenstern spiegelt, beweist Ubisoft wie zu Xbox-Zeiten, dass man die neue Konsolengeneration gebührend zu empfangen weiß. *jw*



360 Bei der 360-Version beginnen einige Missionen mit einem Fallschirmsprung oder einer Tauchpassage.

Splinter Cell: Double Agent

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

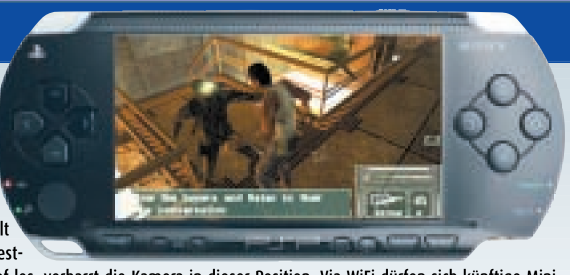
PS2 · Xbox · NGC · PS3 · 360 · Rev

Entwickler:	Ubisoft, Kanada / China
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März 2006

So habt Ihr Sam Fisher noch nie gesehen: hochspannende und emotionale Schleich-Fortsetzung.

▪▪▪ Klein, aber fein ▪▪▪

Sam Fisher infiltriert Sonys PSP mit "Splinter Cell Essentials"



Genau wie "Burnout Legends" bietet das PSP-"Splinter Cell" eine Sammlung verschiedener Missionen aller Konsolen-Episoden, inklusive der neuen Schleicherei "Double Agent". Angepasst an die Handheld-Hardware dauert ein Einsatz bei "Essentials" ungefähr acht Minuten, zudem dürft Ihr jederzeit speichern. Neben der tollen Grafik überrascht das Stealth-Abenteuer im Miniformat durch seine gewöhnungsbedürftige Steuerung: Wollt Ihr die Kamera via Analogstick drehen, müsst Ihr die Kreistaste festhalten. Laufen geht dann natürlich nicht mehr. Lasst Ihr den Knopf los, verharrt die Kamera in dieser Position. Via WiFi dürfen sich künftige Mini-Spione auch gegenseitig bekämpfen – über einen Coop-Modus verfügt das PSP-"Splinter Cell" allerdings nicht.

PREVIEW

Playstation 2

SOCOM 3: U.S. Navy Seals

Frieden schaffen mit Hightech-Waffen: Sony erweitert die Truppenstärke auf 32 Online-Spieler!

Der Vorgänger gilt nicht zuletzt wegen der Headset-Unterstützung als bester Online-Shooter für PS2, im Februar kommt der lang ersehnte Nachfolger: In "SOCOM 3: U.S. Navy Seals" durchkreuzt Ihr die Pläne finsterer Diktatoren und Terroristen in drei neuen Einsatzgebieten – Südasien, Nordafrika und Osteuropa. Dabei sollen die Feuergefechte in jeder Hinsicht umfangreicher werden und neben den Mehrspieler-Modi auch zehn Solo-Missionen besitzen: Die erweiterten Karten fallen bis zu sechsmal größer als die im Vorgänger aus und überraschen mit einigen Gewässern – die Seals können zukünftig auch schwimmen und sich auf alternativen Pfaden anschleichen. Um alle Winkel zu erforschen, braucht Ihr natürlich auch Vehikel: Zur Auswahl stehen sieben Land- und Wasserfahrzeuge wie Humvee, Truppentransporter und SOC-R Sturmboot.

PS2 Freund oder Feind? Ein Blick auf den Radar verschafft Euch Gewissheit: Unschuldige Leben gilt es zu schonen!

Team-Taktiken

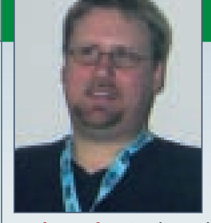
Am wichtigsten sind die Online-Matches, an denen 32 Spieler in zwei Teams teilnehmen: Auf den zwölf Maps erwarten Euch neben den üblichen Spielmodi wie Deathmatch und Eroberung neue Aufgaben, in denen auch Fahrzeuge eine große Rolle spielen. Beim Convoy müssen die Terroristen heiße Ware transportieren, unterwegs arrangiert das gegnerische Team einige Hinterhalte. Vielfältige Sturmtaktiken garantiert die variable Ausrüstung: Die fünf Waffenklassen Pistole, SMG, Shotgun, Sturm- und Scharfschützengewehr lassen sich individuell mit 21 Extras ausrüsten– je nach Terrain bevorzugt Ihr etwa Nebelwerfer oder Taschenlampe. Über 800 Kombinationen sollen möglich sein. Eure taktische Kenntnisse schult Ihr im Spectator-Modus, denn neben den 32 Spielern dürfen noch vier passive Zuschauer den Online-Matches beiwohnen – so könnt Ihr die besten Spots und Sturmtechniken bei anderen Zockern abgucken und Euch auf kommende Clan-Kriege vorbereiten.

Einzelkämpfer

Bevor Ihr Euch in die Online-Kämpfe stürzt, schult Ihr Euch im umfangreichen Soloabenteuer: Die Handlung führt Euch in über zehn Einsatzgebiete mit eigenen Karten und zahlreichen Teilmissionen, die Ihr zum Glück nicht am Stück bewältigen müsst – Ihr startet beim letzten Checkpoint. Dank neuem Kommando-System folgt Euer Team auf Tastendruck: So muss Euer Trupp schon mal unentdeckt bleiben, bis der Wüstenkrieger mit der Bazooka die Schlacht eröffnet. Natürlich gibt's auch einige taktische Ziele wie das Bergen von Dokumenten oder das Sprengen einer Radioantenne.

▪ ▪ ▪ "Dank den Erfahrungen echter Soldaten wird der Nachfolger realistischer sein" ▪ ▪ ▪

Hardy LeBel, Creative Director von Zipper Interactive über "SOCOM 3"



MAN!AC: Das neue Crosstalk-Feature variiert die Solomissionen, gilt das vor allem für den Schwierigkeitsgrad?

Hardy LeBel: Nein, die Funktion soll den Spielablauf abwechslungsreicher gestalten und nicht Profis vor schwerere Herausforderungen stellen. Der Spieler wird bei wiederholten Versuchen nicht immer den gleichen Teilmissionen begegnen, weil er dank Crosstalk auch neue Situationen vorfindet – jedes Soloabenteuer spielt sich anders, im Einzelfall auch leichter oder schwerer. Crosstalk beschreibt eine Wechselwirkung zwischen Missionen und Levelarrangement.

MAN!AC: Wie nützlich wird der Link zur PSP-Version letztlich sein, tauscht man einfach nur Secrets aus?

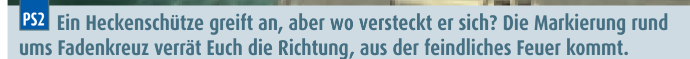
Hardy LeBel: Crosstalk mit "Fireteam Bravo" bedeutet vor allem Hilfe für Einsteiger, denn die freigeschalteten Geheimnisse variieren je nach Version. So erobert man ein mächtiges Waffenextra wesentlich leichter, wenn man "SOCOM" auf dem jeweils anderen System spielt. "Fireteam Bravo" soll nicht nur eine abgespeckte Mobilversion der Konsolen-Action sein, sondern das PS2-Spiel ergänzen.

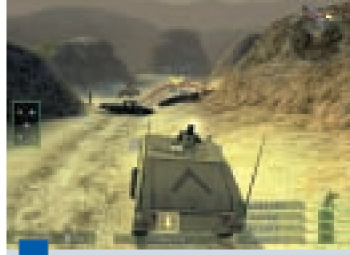
MAN!AC: Echte Navy Seals standen Euch zur Seite, wie haben sie das Spiel beeinflusst?

Hardy LeBel: Details zu ihren Missionen durften die Soldaten natürlich nicht verraten, die sind geheim. Wir haben aber darüber gesprochen, welche Situationen ein Navy-Seals-Team im realen Einsatz bewältigen muss – manches haben wir dann in "SOCOM 3" umgesetzt. Außerdem durften wir zwei Trainingseinrichtungen der Navy Seals besuchen, so haben wir uns mit ihrer Ausrüstung und Fahrzeugen vertraut gemacht. Auch einige Sounds für das Spiel konnten wir dort aufnehmen.






PS2 Ein Heckenschütze greift an, aber wo versteckt er sich? Die Markierung rund ums Fadenkreuz verrät Euch die Richtung, aus der feindliches Feuer kommt.


PS2 Straßensperre: Auch Eure Konvois werden das Opfer von Hinterhalten.


PS2 Ihr steuert die Vehikel, während Eure Kollegen aus allen Rohren feuern.

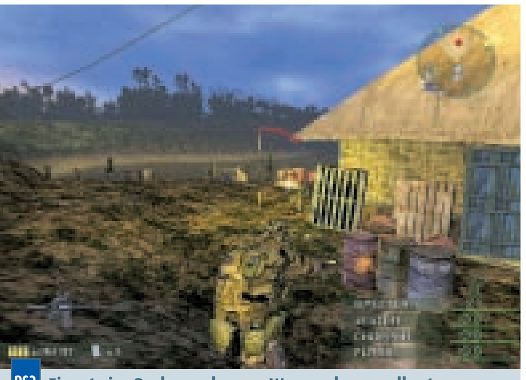


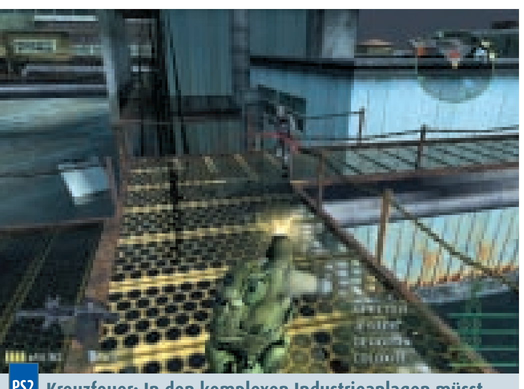
PS2 Wenn Euer Trupp mit den Rebellen nicht fertig wird, fordert Ihr Luftunterstützung an: Selbst steuern könnt Ihr die Helikopter allerdings nicht.



PS2 Vorsicht ist die erste Plficht eines jeden Soldaten: Wer zu sorglos um eine Ecke schlendert, fängt sich schnell feindlichen Gewehrsalven ein.

Bei den vielen Aufgaben unterscheidet Ihr zwischen Primär- und Sekundärzielen, die dem Abenteuer einen hohen Widerspielwert verleihen sollen: Je nach erfüllten Aufgaben schaltet das 'Crosstalk'-Feature nicht nur neue Ausrüstung frei, sondern variiert auch die Folgemissionen. Die Feinde kämpfen dann z.B. cleverer, verfügen über andere Waffen und stehen an unterschiedlichen Stellen. Crosstalk gilt auch für den Link zum PSP-Ableger "SOCOM: U.S. Navy Seals – Fireteam Bravo" (siehe Seite 106), Eure Erfolge öffnen auch in der jeweils anderen Version neue Geheimnisse und Missionsvarianten: So können Shooter-Fans auch unterwegs immer produktiv zocken. *oe*


PS2 Einsatz im Dschungelcamp: Wegen der exzellenten Tarnung ist es hier schwieriger, Feinde zu erspähen.


PS2 Kreuzfeuer: In den komplexen Industrieanlagen müsst Ihr auch auf Feinde ober- und unterhalb von Euch achten.



Socom 3: U.S. Navy Seals

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Zipper Interactive, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	Februar 2006

Größer, komplexer und bald auch solo spannend: Vielversprechende Terroristenjagd mit den Sony-Seals.

PREVIEW

Xbox 360

VIDEO AUF DVD!

Full Auto

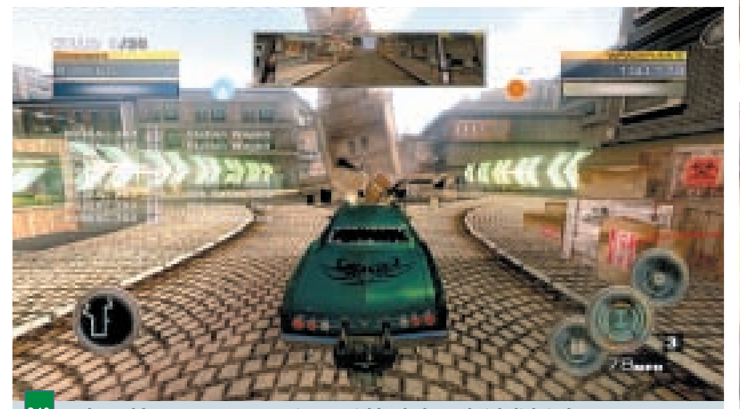
Volle Action: Temporausch und Waffengewalt geben sich bei Segas Rabiat-Rennspiel den Schaltknüppel in die Hand. Wir hatten die Vorabversion zum ausführlichen Probezock in der Redaktion.

Wenn's kracht, dann meistens bei "Burnout": Kein anderer Titel weiß Verkehrsunfälle spektakulärer, schöner und spaßiger in Szene zu setzen als Criterions Rambo-Raser. Bis jetzt. Denn Sega und Pseudo Interactive rücken dem Platzhirsch ordentlich auf den Pelz und schrecken dabei nicht vor Waffengewalt zurück. Zum Glück für Criterion richtet sich diese nur gegen die rasende Konkurrenz im Spiel. Mit Raketenwerfer, Schrotflinte, Maschinengewehr und Minen läutet Ihr bei "Full Auto" zur Jagdsaison auf flüchtendes Stahl- und Blech-Wild ein.

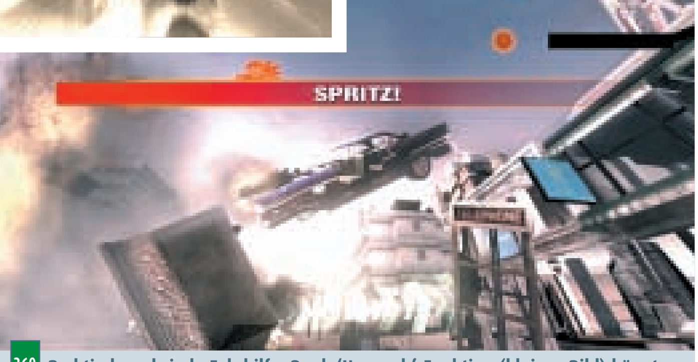
Unfälle auf Bestellung

Sicher, die Idee Waffen und Autos zu verbinden, ist nicht neu. Aktuelles Beispiel: Vor drei Monaten ließ Ubisoft schießfreudige Homies bei "187 Ride or Die" auf die Rennstrecke. Großflächige Zerstörung bekam man wenn überhaupt aber nur an den gepimpten Karossen zu Gesicht. Auch der Genreprimus gibt sich erstaunlich zurückhaltend, wenn es um die Demonatge der Levelumgebung geht. Ganz anders "Full Auto": Hier ist die Verwüstung der Streckenarchitektur nicht nur möglich, sondern ausdrücklich erwünscht. Frei nach dem Motto "What you see, is what you can destroy" lässt sich so ziemlich alles im Spiel in seine Bestandteile zerlegen. Setzt Ihr eine Rakete in die Fassade eines angrenzenden Gebäudes, stürzt die Front in einer Effektkaskade in sich zusammen. Fenster zerspringen und Betonbrocken werden aus den Wänden gerissen und prasseln auf die Rennstrecke nieder. Kleinere und weniger stabile Objekte wie Blumenkästen, Bänke, Straßenlaternen oder Telefonhäuschen fallen Euren Attacken gar komplett zum Opfer. Hübscher Nebeneffekt der temporeichen Randale: Der gesamte Schrott bleibt auch für die nachfolgenden Runden auf der Strecke liegen und bringt Eure Kontrahenten damit aus dem Konzept. Die schwer bewaffneten Vehikel lassen sich nämlich nur allzu leicht aus der Bahn werfen. Oft reichen schon versprengte Holzbretter eines Baugerüsts, und das Auto Eures Gegners klebt nach misslungenem Ausweichmanöver am nächsten Brückenpfeiler. Freilich dient die brachiale Zerstörung einem höheren Zweck als purer Unterhaltung: Zerlegt

360 Ballern aus allen Rohren: Euer Vehikel verfügt über Heck und Frontwaffen. Bei Raketen könnt Ihr sogar via Analogstick die Schussrichtung ändern.



360 Vorhersehbare Demontage: Die Entwickler haben absichtlich jede Menge zerstörbare Objekte auf der Fahrbahn geparkt. Lohnende Ziele finden sich demnach schnell.



360 Praktischer als jede Fahrhilfe: Dank 'Unwreck'-Funktion (kleines Bild) könnt Ihr das Rennen zurückspulen und so verhängnisvolle Unfälle vermeiden.

360 Wasserfontänen, Funkenschlag, fette Explosionen und haufenweise Schrott sorgen für den Aha-Effekt, zwingen aktuell die Konsole aber noch in die Knie.

360 Welche Waffe darf's denn sein: taktisch, zerstörerisch oder lieber defensiv?

360 Instant-Replay: Im Rennen dürft Ihr jederzeit in den Videomodus schalten.

360 Hier werden nicht nur Rennen gefahren: In einigen Modi rast Ihr marodierend durch die Stadt und schrottet möglichst viele Zivilfahrzeuge.

Ihr fleißig Gebäude, Tankstellen, Brücken und jede Menge Kleinkram, laden sich jeweils zwei Energieleisten auf. Die erste verschafft Euch Rennspiel-typisch einen kurzen Temposchub, den Ihr durch gekonntes Kurvendriften verlängern könnt.
Weil schnelles Fahren mit störrischen PS-Eseln unweigerlich unfreiwillige Crashs nach sich zieht, dürft Ihr mit dem zweiten Balken Fahrfehler ausbügeln: Das 'Unwreck'-Feature erlaubt Euch, das Spielgeschehen um mehrere Sekunden zurückzudrehen.

Standbildpracht

Wer dank Zeitmanipulator und Turbozünder als Erster die Zielline überquert, hat nicht zwangsläufig gewonnen. Neben 'normalen' Rundenwettkämpfen und obligatorischen Zeitrennen fördert der Karriere-Modus besonders Eure destruktive Seite: In unterschiedlichen Spielmodi müsst Ihr möglichst viele Zivilfahrzeuge ausschalten, unbeschadet vor ballernden KI-Wagen flüchten oder das Schadenskonto in die Höhe treiben. Dank benutzerfreundlicher Einstellungen braucht Ihr Euch dabei nicht um Munitionsnachschub kümmern – einzig permanentes Ballern solltet Ihr aufgrund von Überhitzungsgefahr vermeiden. Was sich nach jeder Menge Schutt und noch mehr Spaß anhört, hatte zumindest in der Preview-Version einen gewaltigen Haken: Angesichts des optisch opulenten Destruction Derbys kam unsere Xbox-360-Konsole mächtig ins Schnaufen. Bis zum Release sollten die Entwickler unbedingt die Bildrate in den Griff bekommen, dann klappt's auch mit der Attacke auf den Throninhaber. *jw*

360 Wählt Eure Ziele mit Bedacht: Wer eine Brücke sprengt, kann selbst von den Trümmern erschlagen werden.





360 Nein, unser Aufnahmegerät ist nicht kaputt: Aktiviert Ihr den Turbo, verschwimmt die Grafik hinter einem Tempoblur.



Full Auto

MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Pseudo Interactive, USA
Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	1. Quartal 2006

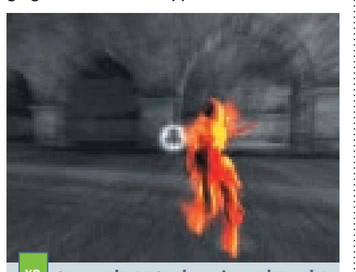
Segas schickem Rabiat-Rennspiel für die Action-Generation fehlt es noch an einer stabilen Bildrate.

VIDEO AUF DVD!

Painkiller: Hell Wars

Wer nicht in den Himmel darf, muss durch die Hölle gehen! Dämonenschlächter Daniel Garner predigt mit dem Raketenwerfer in der Hand.

"Wer zu Lebzeit gut auf Erden, wird nach dem Tod ein Engel werden." Diese Erkenntnis kommt für Daniel Garner reichlich spät. Während seine Frau nach einem tödlichen Autounfall gemütlich die Himmelspforte überquert, bleibt dem rauhbeinigen Mantelträger der Eintritt verwehrt. Die einzige Möglichkeit, sich den Aufenthalt im Garten Eden zu verdienen, scheint der Kampf gegen die anrückende Armee der Finsternis zu sein – wer im Fegefeuer schmort, hat wenig angenehmere Alternativen in Aussicht. Zum Glück steht Euer Antiheld Luzifers Schergen nicht hilflos gegenüber: In typischer "Serious Sam"-Manier malträtiert Ihr anrollendes Feindvolk mit einem durchschlagskräftigen Satz Ballermänner. Zerlegt den fauchenden Ziegenmutanten via Shotgun in Bröckchen, nagelt Zombies mittels Holzpflock-Armbrust an die nächste Kirchentür oder beerdigt deren humpelnde Verwandschaft mit einer satten Ladung aus Shuriken-Werfer oder Chaingun.

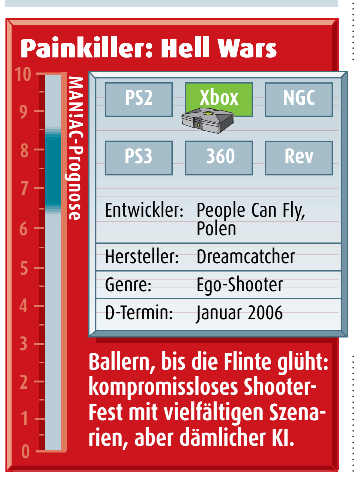


XB Sammelt 66 Seelen ein und taucht in eine schemenhafte Parallelwelt ein.

Alles, nur kein Port!

Die Jungs der polnischen Schmiede People Can Fly wollen "Hell Wars" nicht als einfallslose Portierung der PC-Variante verstanden wissen. Zusätzliche Waffen, eine frische Ladung Monster sowie teils neue, teils umgestaltete Levels sollen die kompromisslose Schießerei zum eigenständigen Konsolenerlebnis machen. Dass sich am grundlegenden Spielprinzip nichts ändert, freut Freizeitexorzisten ebenso wie passionierte Deathmatch-Profis. "Painkiller: Hell Wars" ist schnell, konfrontiert Euch ohne Unterlass mit neuen Gegnerscharen und nimmt sich dabei selbst nicht allzu ernst. Rätsel? Fehlanzeige! Story-Elemente? Überflüssig! Stattdessen zieht sich eine Regel als roter Faden durch sämtliche Gefilde der Hölle: Erst wenn alle Feinde eines Areals den Weg ins Jenseits angetreten haben, öffnet sich der Weg zum nächsten Abschnitt. Nervige Suchereien bleiben da nicht aus, immerhin weist ein Kompass den Weg zu übersehenen Schurken. Wie schon "Half-Life 2" setzt auch "Hell Wars" auf die Havoc-Physikengine: Gepfählte Schergen werden nach hinten geschleudert, Explosionen lassen das Levelinventar zu Bruch gehen, dicke Bosse reißen schon mal komplette Gebäude ein. Noch verbesserungswürdig in unserer Demoversion: Die schicken Texturen brachten Microsofts Rechenknecht gelegentlich gehörig ins Schnaufen – zum Release soll dieses Manko aber ausgemerzt sein. *ms*

XB Ein Shotgun-Treffer auf kurze Distanz und seine Folgen – ob die deutsche Fassung derart blutrünstig in die Läden wandert, ist fraglich.



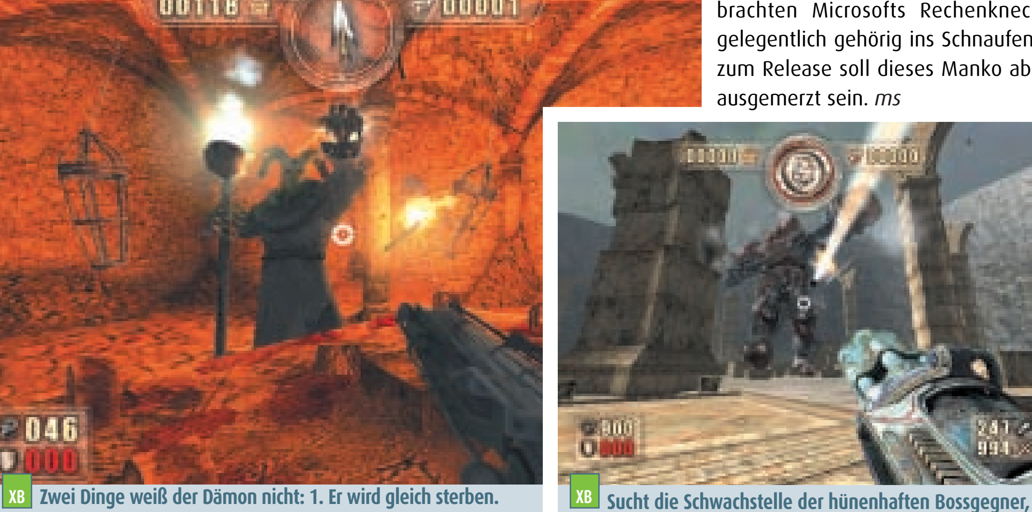
Painkiller: Hell Wars

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

Entwickler:	People Can Fly, Polen
Hersteller:	Dreamcatcher
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Januar 2006

Ballern, bis die Flinte glüht: kompromissloses Shooter-Fest mit vielfältigen Szenarien, aber dämlicher KI.



XB Zwei Dinge weiß der Dämon nicht: 1. Er wird gleich sterben. 2. Xbox-Live-Spieler freuen sich auf einen exklusiven Online-Modus.

XB Sucht die Schwachstelle der hünenhaften Bossgegner, sonst pusten Euch die Kolosse das Lebenslicht aus.



XB Die Kugeln sind Eure Freunde: Querschläger sorgen nicht nur für schicke Partikeleffekte, sie hinterlassen auch einen bleibenden Eindruck bei Euren Gegnern.

Black

Die "Burnout"-Macher entfachen auf Xbox und PS2 eine Symphonie der Zerstörung.

Weit und breit keine Menschenseele, schüchtern bricht Mondlicht durch dichtes Laubwerk, Grasbüschel wiegen sich im Wind – eine scheinbar perfekte Waldidylle. Lediglich der Blick auf den eigenen Gewehrlauf kündet vom Gegenteil. Nur Sekundenbruchteile erhellt grelles Mündungsfeuer die Szenerie, vollführen die Schatten der sterbenden Feinde an der Felswand ihren letzten Tanz. Wo eben noch Lichtschein zum Verweilen einlud, zerfetzt auf Überschallgeschwindigkeit beschleunigtes Schrot morsche Baumstämme, zerschneiden Schreie der ausschwärmenden Häscher die bleigeschwängerte Luft. Das Maschinengewehr spuckt seine tödlichen Grüße, leere Patronenhülsen huschen durchs Blickfeld, Polygonleiber zucken unter dem erbarmungslosen Ansturm der Kugeln. Benommen taumeln wir weiter, auf Tastendruck verwöhnt eine akribische Nachladeanimation das Auge. Ebenso detailgetreu das Aufschrauben des Schalldämpfers – der nächste Wachposten soll ohne Lärm beseitigt werden. Ein Druck auf den rechten Analogstick genügt, wir zoomen auf das Konterfei des ahnungslosen Milizionärs und schicken ihn in die ewigen Jagdgründe. Doch anstatt sein virtuelles Leben still und leise auszuhauchen, feuert der Todgeweihte eine letzte Salve ab – das reicht, um unsere Ankunft dem gesamten Lager mitzuteilen. Doch was zunächst verhängnisvoll erscheint, entpuppt sich als audiovisueller Hochgenuss: Während ein gutes Dutzend Bleispritzen Jagd auf uns macht, hasten wir von Deckung zu Deckung – Schlamm spritzt hoch, grelle Explosionsblitze hüllen das aufgescheuchte Söldnercamp in bizarres Zwielicht. Anstatt blind ins Feuer zu laufen, suchen auch die Gegner geschickt Deckung, taktische Manöver oder intelligentes Teamwork dürft Ihr aber nicht erwarten. Doch wen stört's, wenn die in Richtung Munitonsdepot geschleuderte Handgranate eine fulminante Detonation zur Folge hat, zig Holz- und Glassplitter die übriggebliebene Ruine schmücken.

Keine Zeit zum Luftholen: Wir

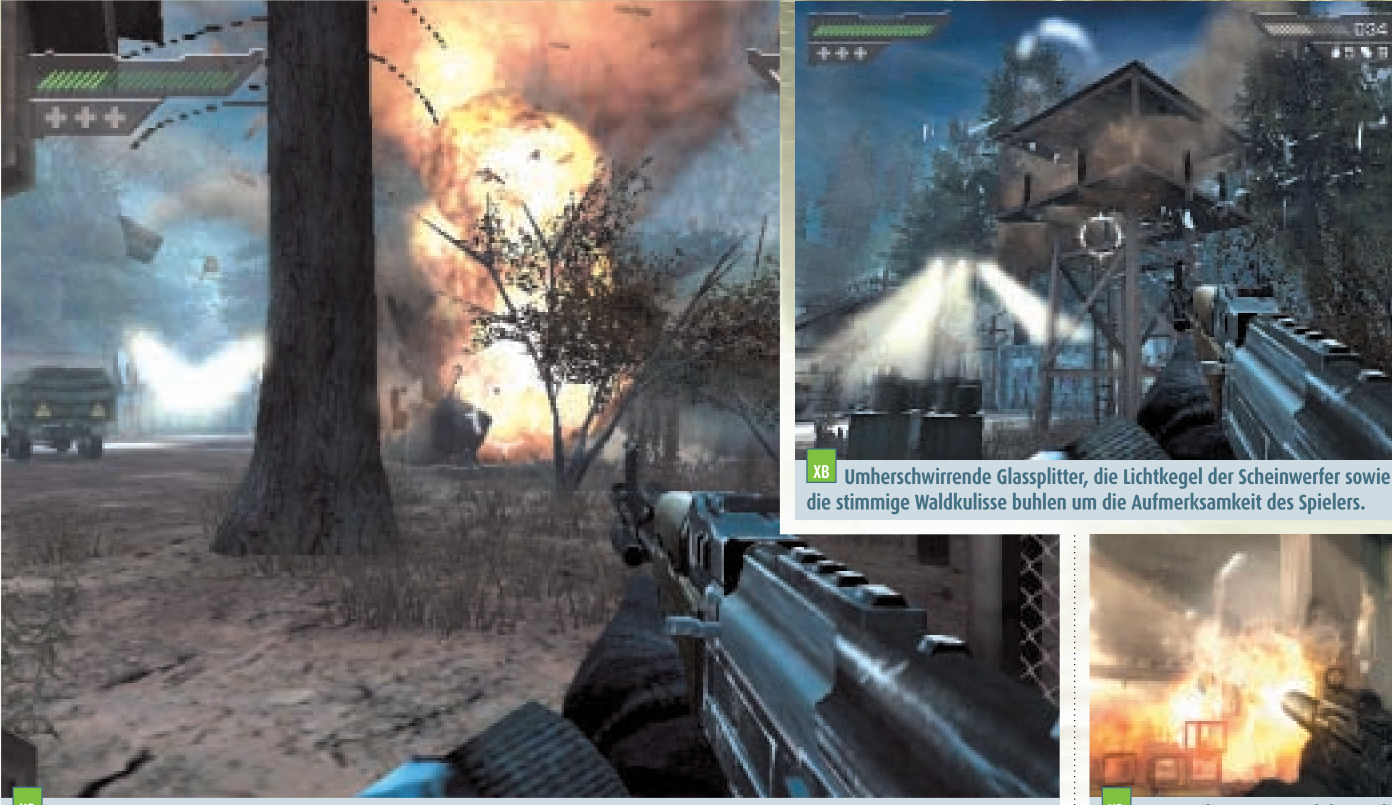
XB Die Ruhe vor dem Sturm: Noch erinnert wenig an die "Matrix"-Lobby...



XB ...einige Granaten und MG-Magazine lassen Mauerwerk bröckeln und Staub aufwirbeln – echtes Hollywood-Feeling!



XB Die Nachladeanimationen entzücken Shooter-Liebhaber und erreichen sogar "Killzone"-Niveau.



XB Von wegen Leisetreterei – bei "Black" werft Ihr Eure mühsam antrainierten "Splinter Cell"-Tugenden über Bord. Schockt die Schurken mit einem gezielten Granatenwurf und räumt das Lager bis auf den letzten Mann aus.

XB Umherschwirrende Glassplitter, die Lichtkegel der Scheinwerfer sowie die stimmige Waldkulisse buhlen um die Aufmerksamkeit des Spielers.

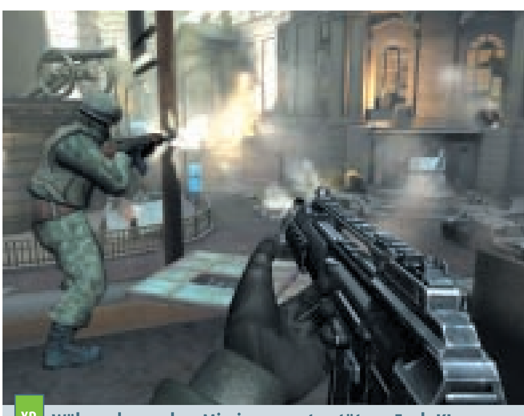
XB Berstendes Mauerwerk krönt die prächtigen Explosionen.

wechseln MG gegen Shotgun und gehen zum Nahkampf über. Gegner wie Inventar ächzen unter dem fauchenden Schrotspucker – gleißende Partikeleffekte verwöhnen das Spielerauge. Alle Feinde ausgeschaltet? Egal, da steht noch ein Tanklaster herum. Wir leben unsere Zerstörungswut aus, ein Metallei unter den Brummi und eine farbenprächtige Explosion umschmeichelt unser wild pochendes Actionherz.

Einmal Filmstar sein

Eben noch waren wir John Rambo, nun lässt man uns in die Rolle des Weltenretters Neo schlüpfen. Zwar entstammen die Szenarien in "Black" keiner bestimmten Filmvorlage, die Anlehnung an Actionkracher wie "Stirb Langsam" oder "Terminator 2" bestreiten die Entwickler jedoch nicht. Warum auch? Zwar protzen viele Blockbuster-Versoftungen mit Originallizenz, scheitern aber in puncto Spielbarkeit und Steuerung. Criterion hingegen geht keine Kompromisse ein. Derart beeindruckend wurde die Lobby-Schießerei des "Matrix"-Erstlings noch nie auf Konsole transferiert: Projektile zischen durch die Luft, reißen Fetzen aus den massiven Betonsäulen und bohren sich in anrennende KI-Schurken. Doch "Black" verkommt zu keinem Zeitpunkt zum rohen Schlachtfest. Bewusst verzichtete man auf den Einsatz von rotem Lebenssaft – hervorragende Animationen vermitteln aber die gewünschte Resonanz beim Feindvolk.

Weitaus mehr im Vordergrund steht der pure Spaß am destruktiven Handeln: Mit schwerem Geschütz und reichlich Munition (an der es zu keiner Zeit mangelt) verwandeln wir die ehemals mächtigen Steinsäulen in kümmerliche Gerippe – tödliche Gesteinsbrocken regnen herab, aufgewirbelter Staub nimmt die Sicht. Doch die Lust am Zerstören hat nicht nur optische Folgen: Blast Ihr tragende Elemente in tausend Stücke, stürzen ganze Etagen ein, finden mehrere Schurken gleichzeitig ihre letzte Ruhe. Warum gerade an strategisch geschickten Positionen meist explosive Gegenstände wie Benzinfässer ihr Dasein fristen, wollen wir an dieser Stelle nicht hinterfragen – die bombastischen Spezialeffekte fegen jegliche Kritik vom Schirm. Damit "Black" in seiner Gänze jedoch nicht zum effektvollen, aber gehaltlosen Geballer verkommt, müssen die Entwickler das hohe Tempo der Demo-Levels aufrecht erhalten. Vielfältige Wege, um die Missionsziele zu erfüllen, ein enorm hoher Wiederspielwert sowie die brachiale Soundkulisse machen vor, wie das Ergebnis auszusehen hat. *ms*



XB Während mancher Missionen unterstützen Euch KI-Kollegen, Mehrspieler-Modi sucht Ihr in "Black" vergebens.

XB Elegante Gegnerbeseitigung: Ein gezielter Schuss auf Benzinfässer & Co. sorgt für fliegendes Feindvolk.



360 Der Feind schläft nicht: Wenn Ihr über offenes Gelände marschiert, geratet Ihr schnell ins Zielkreuz der Achsen-Aggressoren. Wie wär's vorher mit einem Luftangriff?

The Outfit

Weltkrieg geht auch ohne Ego-Shooter: THQs zerstörerisches Spektakel mischt Action mit einem Schuss Taktik.

"The Outfit" war einer der wenigen Xbox-360-Titel, den die Fachpresse auf der Games Convention in Leipzig begutachten durfte. In London konnten wir nun eine fortgeschrittenere Fassung antesten und erstmals den Mehrspieler-Modus ausprobieren. "The Outfit" spielt in historischer Kulisse: Schauplatz für Eure Kampfeinsätze ist die französische Normandie während des Zweiten Weltkriegs – richtig, hier seid Ihr vor kurzem bereits zweimal in Ubisofts "Brothers in Arms" losgezogen. Diesmal steckt Ihr aber in keinem Ego-Shooter, stattdessen geht's in einer interessanten Mischung "Star Wars Battlefront 2" und "Mercenaries" zur Sache.

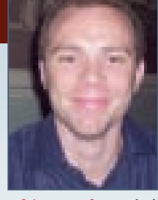
Achse und Allierte

In zwölf Missionen kämpft Ihr Euch durch französische Dörfer und ländliche Umgebungen. Dazu wählt Ihr aus einem alliierten Helden-Trio mit verschiedenen Vorzügen. Jeder Soldat ist mit zwei Waffen ausgestattet: Der Panzer-Spezialist greift auf eine Bazooka zurück, um rollende Stahlkästen zu knacken, während der Mann für große Kaliber mit Maschinengewehr und Flammenwerfer dem Fußvolk zusetzt. Für Fern-Attacken bevorzugt Ihr den Scharfschützen mit seiner Sniper-Wumme. Auch Eure Nebenmänner profitieren: Wenn Euch KI-Soldaten begleiten, könnt Ihr diese mittels einfacher Kommandos befehligen und (je nach gewähltem Charakter) zum Einsatz von Tränengas oder Nahkampfwaffen motivieren. Das mag nach einem gewöhnlichen Actionspiel klingen, durch die bei den Konkurrenten entliehenen Kniffe kommt aber Pfiff in die Sache. So stürmt Ihr nicht einfach los und vernichtet alle Feinde, die im Weg stehen. Stattdessen geht es oft darum,

360 Feuer frei: Achtet aber bei Eurer zerstörerischen Fahrt auf die Umgebung – kommt der Mann mit der Bazooka zum Schuss, wird es kritisch für Euch.

"Alles kann zerstört werden"

MAN!AC im Gespräch mit Adrian Crook, "The Outfit"-Producer bei Relic Entertainment



MAN!AC: Warum spielt "The Outfit" ausgerechnet im schon so oft verwendeten Szenario der Normandie im Zweiten Weltkrieg?
Adrian Crook: Wir haben mit der 'Destruction on Demand' oder dem teambasierten Kampfansatz so viele Neuheiten eingebaut, dass wir es für richtig halten, die Spieler nicht zusätzlich mit einer erfundenen Welt zu belasten. Der Weltkrieg bildet einen vertrauten Rahmen, den jeder begreift und bei dem man nicht erst mühsam lernen muss, was für eine Wirkung zum Beispiel eine futuristische Plasmawumme entfaltet.

MAN!AC: Ihr macht Euch also keine Sorgen, dass die Zocker Euer Spiel wegen Kriegsmüdigkeit erst gar nicht ansehen?
Adrian Crook: Eine gewisse Gefahr ist natürlich da. Aber wir sind überzeugt, dass jeder, der "The Outfit" einmal ausprobiert, die Unterschiede zu den üblichen Ego-Shootern bemerkt und sich dann gerne drauf einlässt.

MAN!AC: Wie sehr nutzt Ihr bei "The Outfit" die Rechenleistung der Xbox 360 aus?
Adrian Crook: Ich schätze, dass alle Titel der ersten Generation bestenfalls um die 30 Prozent des Konsolenpotenzials ausschöpfen, weil in der kurzen Zeit erfahrungsgemäß noch längst nicht alle Programmierkniffe gefunden wurden – auch unser Spiel wird sich in diesem Leistungsbereich wiederfinden. Ich bin mir aber sicher, dass der Qualitätssprung schon bei der nächsten Welle massiv sein wird.



360 Fünf Freunde sollt Ihr sein: Beißt einer Eurer Begleiter ins Gras, wird per 'Destruction on Demand' schnell Verstärkung angefordert.



360 Die meisten Vehikel benötigen mehrere Mann Besatzung, um effektiv genutzt zu werden. Spielt Ihr alleine, helfen Eure KI-Kameraden aus.



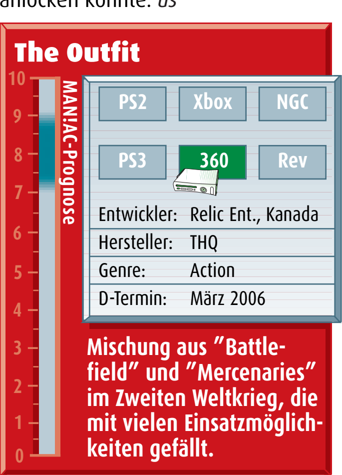
360 Aufgabenteilung ist beim Einsatz motorisierter Mittel praktisch: Zwar könnt Ihr ballern und fahren zugleich, besser klappt's aber mit einem Kollegen am Abzug.

strategische Punkte und Bauten zu besetzen – nach dem Ableben greift Ihr von dort aus wieder ins Geschehen ein. Außerdem liefern die Gebäude weitere Vorteile. Besetzt Ihr z.B. einen Funkturm, könnt Ihr die Kommunikation der Feinde abhören (besonders praktisch bei Mehrspieler-Schlachten), andere Gebäude versorgen Euch mit verbesserten Waffen und Fahrzeugen. Hier kommt der "Mercenaries"-Einfluss ins Spiel: Auf Tastendruck ruft Ihr die 'Destruction on Demand'-Funktion auf, bei der Ihr nach Herzenslust Material nachordert. Von Ersatzsoldaten (bis zu vier Kameraden begleiten Euch) über stationäre Geschütze, Luftangriffe und diverse Vehikel wie Jeeps und Panzer ist alles verfügbar, was ein wackerer Soldat braucht. Ist Eure Bestellung abgeschlossen, wird der gewünschte Artikel im Handumdrehen per Fallschirmabwurf geliefert und kann sofort eingesetzt werden. Umsonst kriegt Ihr die Hilfsmittel allerdings nicht, gelöhnt wird mit 'Feldpunkten', die Ihr durch das Erfüllen von Zielen und die Vernichtung der Umgebung verdient.

Zerstörung mit Stil

Bei "The Outfit" könnt Ihr alles in Stücke zerlegen, was irgendwie zerstörbar aussieht. Die Verwüstung wird wie das gesamte Weltkriegs-Szenario optisch gelungen dargestellt, dank zahlreicher Fahrzeuge und Soldaten ist auf dem Schlachtfeld immer was los. In der uns gezeigten Fassung waren zwar noch Detailprobleme wie Bildratenwackler bei dicken Explosionen und noch nicht ganz runde Animationen sichtbar, doch bis zur Veröffentlichung sollten diese Nicklichkeiten behoben sein. Spielerisch funktionierte das Geschehen bereits prima und sorgte bei einer hart umkämpften Schlacht zwischen den (siegreichen) deutschen Journalisten und den spanischen Kollegen für viel Laune. Und das trotz einiger Missverständisse: Wer einen feindlichen Panzer klaut, muss eben mit Luftangriffen unachtsamer Mitstreiter rechnen. Wenn jetzt noch die Feinpolitur stimmt, gibt's im Frühjahr einen ansehnlichen Action-Titel, der selbst weltkriegsmüde Kämpfer anlocken könnte. *us*

The Outfit



Entwickler:	Relic Ent., Kanada
Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	März 2006

Mischung aus "Battlefield" und "Mercenaries" im Zweiten Weltkrieg, die mit vielen Einsatzmöglichkeiten gefällt.

24 – Das Spiel

Hightech-Ermittlungen im Terror-Netzwerk: Sony versetzt den spannenden TV-Thriller auf die PS2.

PS2 Schnitte wie im TV: So kann Jack den Winkel der Kamera erahnen.

Umsetzungen aus Kino und TV gibt's wie Sand am Meer, bei den meisten spielt Ihr aber nur die Filmhandlung nach. "24 – Das Spiel" will dagegen sein berühmtes Vorbild ergänzen: Die Story spielt zwischen den TV-Seasons 2 und 3, dabei sollen einige Geheimnisse gelüftet werden. So steuert Ihr nicht nur die Ermittler der Counter Terrorist Unit (kurz 'CTU') Jack Bauer und Tony Almeida, sondern auch Chase Edmunds – der ist neu in der dritten Staffel, auf der PS2 erlebt Ihr seinen Einstand! Für die 24-stündige Handlung wurde eng mit dem Storyteam der TV-Vorlage zusammengearbeitet: Während sich Präsident Palmer von seinem Attentat erholt, leitet der Vizepräsident die Geschicke der mächtigsten Nation auf Erden. So gerät er ins Fadenkreuz einer neuen Terrorzelle. Jack und sein Team müssen deren Netzwerk trocken legen und vereiteln dabei zahlreiche Angriffe auf die Freiheit – vom Nervengasanschlag bis hin zur Scharfschützenattacke.

24 Stunden vor Ort

Vielfältiges Gameplay soll die Ermittlungen abwechslungsreich gestalten: Je nach Handlung brettert Ihr mit dem Einsatzwagen zum Versteck der Verbrecher oder stellt sie in wüsten Verfolgungsjagden durch die City. Natürlich stürmt Ihr auch mit gezückter Waffe ihre Verstecke, verhaftet Verdächtige und stellt Beweismaterial sicher. Selbst das Verhör dürft Ihr per Joypad führen, dabei verraten visualisierte Hirnströme die geistige Haltung des Delinquenten: Wer im rechten Augenblick an sein Gewissen appelliert oder ihn gar einschüchtert, kann ihn zum Geständnis bewegen. Zudem spielt Ihr in einigen Minigames mit Hightech-Tools und Software der TV-Vorlage. Dank detaillierter Charaktermodelle sollen sich Jack & Co. nicht nur lebensecht bewegen, sondern auch natürlich sprechen - man darf gespannt sein. *oe*

PS2 Selbst vor Geiselnahmen schrecken die Terroristen nicht zurück: Hier hilft nur der finale Rettungsschuss, wartet auf die korrekte Gelegenheit!



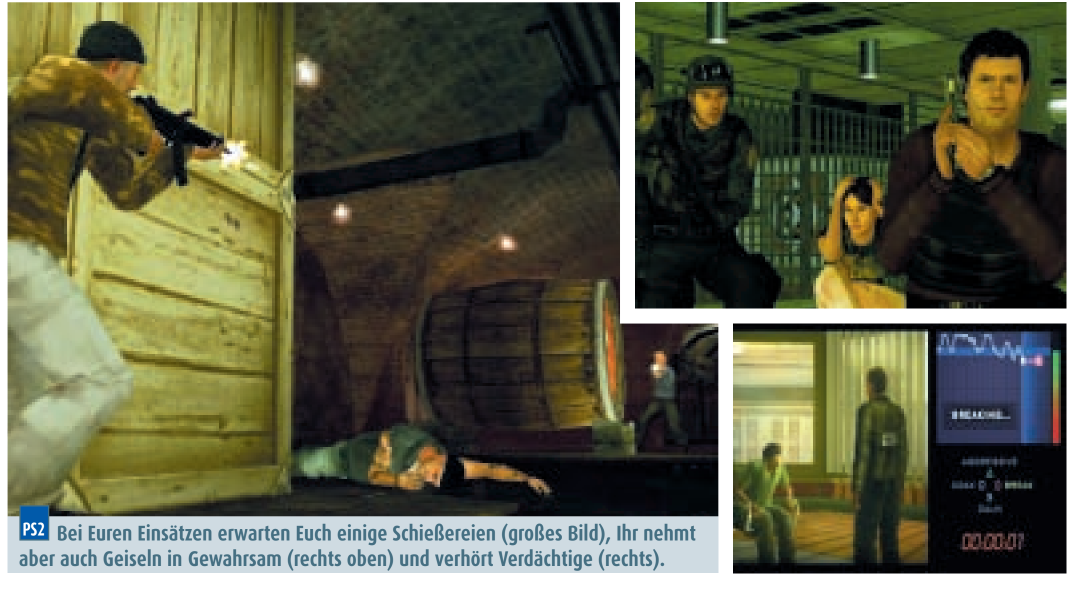
24 – Das Spiel

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Sony Cambridge, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	März 2006

Vor allem für Fans: Viel versprechende Umsetzung zur TV-Serie, die ungeklärte Geheimnisse lüftet.

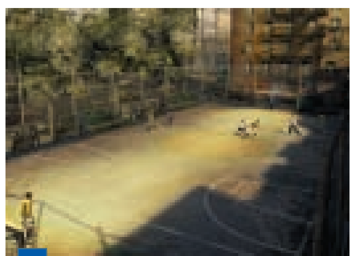


PS2 Bei Euren Einsätzen erwarten Euch einige Schießereien (großes Bild), Ihr nehmt aber auch Geiseln in Gewahrsam (rechts oben) und verhört Verdächtige (rechts).

FIFA Street 2



PS2 Hoch das Bein: Wer geschickt trickst, hinterlässt überrumpelte Kontrahenten und sammelt Punkte für den 'Gamebreaker'-Balken.





PS2 In "FIFA Street 2" unterscheiden sich die Spielfelder deutlich: Sowohl Platzgröße als auch Torhöhe sind an jedem Ort anders und erfordern ein Umdenken.



PS2 Christiano Ronaldo zeigt sein Geschick: Dank FIFA-Lizenz wirken in allen 20 Länderteams die echten Weltstars mit.

Im Frühjahr erweiterte Electronic Arts seine Spaßsportableger neben Football und Basketball um einen dritten Ableger: "FIFA Street" verschrieb sich dem Straßenfußball und konnte aufgrund einiger Macken nicht ganz an die Qualität der Korbleger-Kollegen anknüpfen, es erwies sich aber selbst für den Branchengiganten als unerwarteter Verkaufs-Dauerbrenner. Die logische Folge: Eine Fortsetzung steht uns bereits im Februar ins Haus.

Diese gerät aber nicht zum befürchteten Minimal-Update, sondern glänzt mit vielen Rundumverbesserungen, von denen wir uns bei einer Präsentation überzeugen konnten. Flotte Passfolgen und hohes Tempo gab es schon beim Erstling, diesmal kommt jedoch die Trick-Komponente mehr zum Tragen. Eure Kicker beherrschen jetzt das Drei- bis Vierfache an Kunststücken mit dem Ball, auf Knopfdruck könnt Ihr das runde Leder sogar mit diversen Körperteilen jonglieren – als unterhaltsame Minispiel-Beigabe dient die 'Skills Challenge', bei der Ihr Euer akrobatisches Können nach "Dancing Stage"-Manier vorführt. Seid Ihr in der Defensive, müsst Ihr aber nicht teilnahmslos zusehen: Mit dem rechten Analogstick wird jetzt unsanft gerempelt, will Euch ein Kicker austricksen, könnt Ihr mit einer Gegenaktion reagieren und ihm im günstigsten Fall den Ball abknöpfen.

Auch sonst gibt sich das Geschehen auf dem Spielfeld ansprechender: Die Torhüter verhalten sich intelligenter und können aktiver ins Geschehen eingreifen, die Schüsse lassen sich besser zielen und dosieren. Für Nervenkitzel sorgt der überarbeitete 'Gamebreaker', bei dem ambitionierte Kicker nun Kontrahenten in Zeitlupe ausspielen und das Match selbst bei hohen Rückständen im Nu umdrehen können.

Für zusätzliche Abwechslung sorgen ein deutlich abwechslungsreicherer Karriere-Modus und Spielstätten, die sich je nach Standort in Feld- und Torgröße unterscheiden – dank Editor baut Ihr Euch außerdem einen eigenen Bolzplatz zusammen. Das i-Tüpfelchen ist für empfindsame Ohren der Wegfall des grottigen Proll-Kommentators des Vorgängers, diesmal sorgen Radiosender mit prominenten DJs für stilvolle Unterhaltung. Auch grafisch gibt sich die Kickerei ordentlich aufpoliert – leider geht's erst nach der Winterpause los.



PS2 Hoppla, dabei hat die Defensive diesmal deutlich mehr Möglichkeiten...



MAN!AC-Prognose

PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Rev

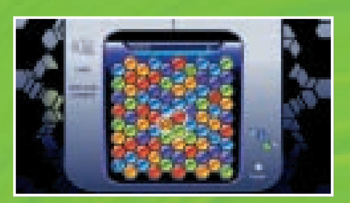
Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Februar 2006

Launige Spaßbolzerei, die mit vielen neuen Ideen, großem Umfang und flottem Spieltempo deutlich zulegt.

Xbox 360 im Praxistest

Vier Wochen mit der fertigen Konsole: Was uns im Dauerbetrieb aufgefallen ist.

Festplatte

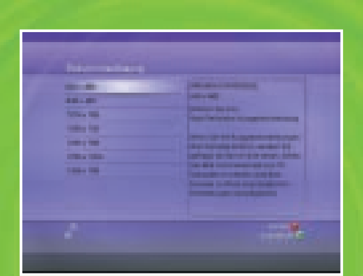


Steht schon beim ersten Einschalten für lange Knobelrunden parat: "Hexic HD" sieht simpel aus, hat aber enormes 'Nur noch eine Runde'-Potenzial.

Wer seine Xbox 360 mit dem 20-Gigabyte-Speichermedium kauft, wird feststellen, dass die Größenangabe nicht dem freien Platz entspricht. Systemfunktionen und temporäre Auslagerungsdateien benötigen fest reservierte Anteile, weshalb Euch in der Praxis ca. 12-13 GB zur Verfügung stehen. In denen findet Ihr ab Werk eine Hand voll Goodies zum Ausprobieren der verschiedenen Funktionen: Ein Dutzend Musikstücke (die mit viel Rock und Indy-Klängen auf US-Geschmack zugeschnitten sind) dienen zum Einsatz im Musik-Player, ein Adidas-Werbespot sowie ein Trailer für einen Extremsport-Film sollen die cineastischen Qualitäten der Xbox 360 aufzeigen. Wer diese Dinge löscht, hat nicht viel verloren, die letzte Beigabe solltet Ihr aber nicht antasten: Als exklusives und nicht per Download erwerbbares Xbox-Live-Arcade-Spiel ist "Hexic HD" mit an Bord – der einfache Knobler vom "Tetris"-Erfinder Alexej Pajitnov macht süchtig. Besitzer des Core-Systems können zum Glück nachlegen: Auf den separat erhältlichen Nachrüst-Festplatten sind die gleichen Inhalte drauf.



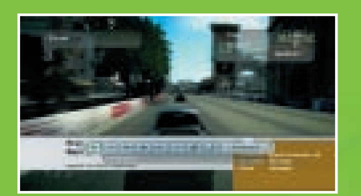
VGA



Monitore sind klein, aber mit hohen Auflösungen gesegnet: Per VGA-Kabel lässt sich das mit der Xbox 360 nutzen.

Wer keinen HDTV-Fernseher besitzt, kann auf anderem Wege zu gestochen scharfen Bildern kommen. Das VGA-Kabel (ca. 40 Euro) von Microsoft ermöglicht den Anschluss der Xbox 360 an handelsübliche PC-Monitore und unterstützt sogar Auflösungen, die eine Glotze nicht mehr schafft. Allerdings gibt es einige Tücken: Habt Ihr keinen speziellen Widescreen-Monitor, beharren einige Spiele auf schwarzen Balken oben und unten. Außerdem kommt es vereinzelt zu Problemen, wenn Spiele mit bestimmten Auflösungen nichts anfangen können. "Project Gotham Racing 3" wandelt z.B. bei 1280 x 1024 Pixeln das Bild nicht ins korrekte 4:3-Format um – hier werden sicher Patches für Abhilfe sorgen. Problematischer fallen einige alte Xbox-Spiele wie das erste "Halo" aus: Da das VGA-Bild grundsätzlich nur mit 60 Hz läuft, verweigern Titel den Dienst, die auf die PAL-üblichen 50 Hz ohne Umschaltmöglichkeit fixiert sind.

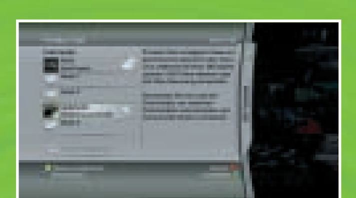
DVD-Player



Selbst mit Pad ist die Handhabung der DVD-Funktionen gut gelöst. Wer Luxus will, gönnt sich die separat erhältliche Fernbedienung mit Nummerntasten.

Wer ganz genau wissen will, was die Xbox 360 im Heimkino-Einsatz taugt, der findet in Ausgabe 02/06 unserer Schwester-Zeitschrift *audiovision* einen detaillierten Hardware-Test. Das Fazit der Kollegen: Wenn Ihr die Konsole mit herkömmlichen Strippen wie RGB- oder AV-Kabel anschließt, liefert die Xbox 360 ein gutes Bild, das mit gängigen DVD-Playern mithalten kann. Nicht so gut fällt das Urteil aus, wenn Ihr die progressive Bildwiedergabe bevorzugt: Hier hinkt die Microsoft-Maschine deutlich hinterher. Die Qualität von 50-Euro-Playern aus dem nächsten Billigmarkt wird zwar erreicht, aber im Vergleich zu guten spezialisierten Geräten in moderaten Preisklassen erkennt Ihr einen klaren Unterschied – wer sich den Progressive-Spaß leisten will, für den ist die Xbox 360 also nicht die erste Wahl. Zudem werden WMV-HDs nicht unterstützt, ob Microsoft das (mögliche) Update noch anbieten wird, ist ungewiss – wer unbedingt will, kann sich die Scheiben aber über einen Media-Center-PC streamen.

Marktplatz

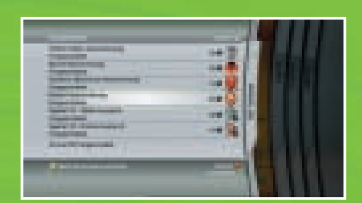


Neben Bildern und Themen zu aktuellen Spielen findet Ihr Angebote diverser Internet-Seiten und sogar den 'Penny Arcade'-Kultcomic.

Von Beginn an werden downloadfreudige 360-Fans mit reichlich Auswahl beglückt: Zu fast jedem Spiel gibt es eine Hand voll Angebote – teils umsonst, teils kostenpflichtig. Trailer und vereinzelte Demoversionen erhaltet Ihr bislang gratis: Den Größenrekord hält derzeit "Need for Speed Most Wanted", das ein sattes Gigabyte Platz einnimmt – entsprechend lang dauert der Download, während dem Ihr mit Eurer Xbox auch nichts anderes anstellen könnt.

Das Konzept der Micro-Payments macht sich bei den Desktop-Themen und Spielerbildern bemerkbar: Wer seine Gamercard z.B. mit einem Helden aus "Call of Duty 2"schmücken will, muss 20 Punkte (ca. 25 Cent) springen lassen, für Sammelpacks oder Lizenzmotive wie NFL-Teams wird mehr fällig. Dashboard-Motive gibt's ab 100 Punkte, Gimmicks wie Weihnachtskostüme für "Kameo"-Monster sind noch etwas teurer. Deutschen Online-Zockern bleiben einige Angebote aus Gründen des Jugendschutzes verborgen, so tauchen z.B. "Condemned"-Inhalte erst gar nicht in der Liste auf. Wer dagegen mit einem Auslands-Account ins Netz geht, bekommt auch alles.

Chat-Kultur



Befindet Ihr Euch in einem Spiel, könnt Ihr beliebig zwischen dessen Sprach-Kanal und Euren selbst gewählten Chat-Partnern wechseln.

Online-Kommunikation war bei Xbox Live schon immer Trumpf, in der 360-Inkarnation wird das Ganze noch aufgewertet. So seht Ihr z.B. immer, was Eure Freunde im Augenblick treiben – die Angaben reichen von 'Sieht gerade Film an' bis zur detaillierten Information, was den momentanen Punktestand bei einer laufenden "Hexic HD"-Partie angeht. Auch Text-Nachrichten (mit USB-Keyboard geht's komfortabler) oder bis zu 15 Sekunden lange Voicemails sind möglich. Am eindrucksvollsten funktioniert die Chat-Option: Ladet Ihr einen Kumpel ein, könnt Ihr mit ihm unbeschwert quasseln, egal was er oder Ihr gerade macht – sogar wenn Ihr gerade unterschiedliche Spiele zockt. Bis zu vier separate Gespräche könnt Ihr anlegen, allerdings immer nur mit einem Teilnehmer reden – die Gruppenchat-Funktion der alten Xbox wurde gestrichen. Über das neue Headset gibt es geteilte Meinungen: Es erledigt zwar klaglos seinen Dienst und sitzt besser auf dem Kopf, kann aber in Sachen Klangqualität mit dem Vorgänger nicht mithalten – oft hören sich die Gesprächspartner etwas dumpf an.

Gamerscore

Egal ob als Protz-Faktor gegenüber Freunden oder einfach zur Selbstmotivation: Der Gamerscore ist eine simple, aber reizvolle Neuerung.

Die einfache Idee hat für fleißige Zocker ihren Reiz und sorgt bei einigen Spielen sogar für Zusatzmotivation, wenn es z.B. für Nebenaufgaben eine Belohnung gibt. Allerdings gehen die Entwickler unausgewogen damit um, wie sie ihre 1.000 Punkte (bzw. 200 bei Arcade-Titeln) verteilen: Bei "King Kong" reicht einmaliges Durchspielen, um alle Zähler einzusacken, "Madden NFL 06" verschenkt Belohungen bereits beim Anklicken eines Menüs. "Condemned" und "Kameo" halten dagegen viele Anforderungen geheim, so dass Ihr nur durch Ausprobieren drauf kommt, bei "Perfect Dark Zero" gibt's die meisten nur durch Online-Matches. Den Vogel schießt der Live-Arcade-Titel "Bejeweled 2" ab, bei dem Normalspieler kaum eine Chance haben, auch nur eine Auszeichnung ohne langwierigen Zeitaufwand zu kassieren. Rätsel gibt z.B. ein "Project Gotham Racing 3" auf, denn dort sind bislang nur 900 Punkte gelistet. Wo die restlichen abgeblieben sind, wird noch verschwiegen...

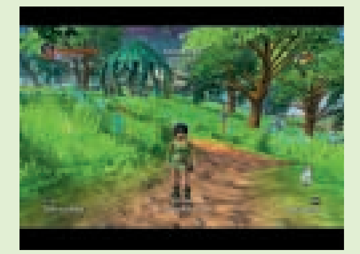
Kurz und knapp

Lautstärkepegel

Das Prädikat 'flüsterleise', das wir im letztmonatigen DVD-Beitrag vergeben haben, trifft leider nur teilweise zu: Spielt Ihr alte Xbox-Titel, benutzt Downloads von der Festplatte oder schaut eine DVD, bleibt die Xbox 360 tatsächlich akzeptabel ruhig. Deutlich lauter wird's, wenn Ihr ein 360-Spiel startet. Die Ursache: Die regulären DVDs drehen schneller als z.B. unsere Vorabmuster, weshalb das Laufwerk auf eine wesentlich höhere Drehzahl kommt und entsprechende Geräuschentwicklung mit sich bringt.

Nostalgie-Glotzen

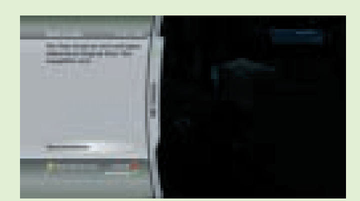
Wer noch einen alten Fernseher besitzt, der lediglich 4:3 und 50 Hz beherrscht, schaut sprichwörtlich in die Röhre. Die meisten Spiele kommen bei dieser Anzeige-Kombination mit den ungeliebten 'PAL-Balken' daher, welche das Bild quetschen und aus allen Figuren Dickerchen machen. Abhilfe schafft in dem Fall eine neuere Glotze, die Ihr Eurer Xbox 360 gönnen solltet – nahezu jedes Billiggerät erfüllt heutzutage die nötigen Mindestanforderungen.



Auf Uralt-Fernsehern wirkt Kameo pummelig – 60 Hz oder Widescreen helfen.

Xbox-Kompatibilität

Bekanntlich funktionieren nicht alle alten Xbox-Titel auf der 360-Hardware. Eine regelmäßig aktualisierte Liste findet Ihr hier: http://www.xbox.com/de-DE/games/backwardcompatibilitygameslist.htm. Einige Titel wie "Halo 2" oder "Dead or Alive 3" profitieren von der höheren Auflösung, andere wie "Forza Motorsport" kranken an spürbaren Rucklern. Wer Spiele der letzten Generation zocken will, behält besser seine alte Xbox, zumal Speicherstände nicht übertragbar sind.



Spielt Ihr einen alten Xbox-Titel, könnt Ihr die handlichen Guide-Funktionen nicht benutzen.

Funkpads

Die kabellosen Controller halten, was sie versprechen: Der (separat käufliche) Akku schafft bei normalem Einsatz die 20-Stunden-Hürde, bevor der Saft ausgeht. Wer leicht ablenkbar ist, sollte früher wieder anstöpseln: Denn wenn die Energiereserve auf etwa ein Viertel sinkt, blinkt der 'Ring of Light' auf dem Pad regelmäßig zur Erinnerung.

Netzwerk-Fragen

Prinzipiell klappt die Verbindung mit vorhandenen Infrastrukturen problemlos, die Xbox 360 regelt ihre Einstellungen im Normalfall selbst – hängt Ihr direkt am Breitband-Modem, werden natürlich manuelle Anmelde-Eingaben notwendig. Vereinzelt berichten Mac-Besitzer von Problemen, wenn sich Router und Konsole nicht vertragen. Die genaue Ursache wird derzeit noch aufgespürt, wir bleiben am Ball.

Vermeidbare Fehler

Kurz nach dem US-Start machten Horror-Meldungen die Runde, dass die Xbox 360 DVDs verkratzt. Zwar ist das Laufwerk tatsächlich etwas empfindlich, aber das genannte Problem hat bei Nachforschungen fast immer eine banale Ursache. Wer seine Konsole kippt, während die Scheibe rotiert, riskiert zwangsläufig Schäden – also nur im Ruhezustand umlegen bzw. aufstellen.

Auch Berichte über Hitzeprobleme entstehen fast immer durch Unachtsamkeiten: Das großzügig dimensionierte Netzteil verbraucht eine Menge Strom und erzeugt entsprechend viel Hitze – eine Aufbewahrung an schlecht belüfteten Orten ist nicht empfehlenswert.



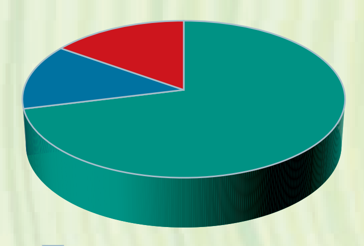
Wer seine Xbox 360 liebt, der behandelt sie fürsorglich: Wenn die DVD sich dreht, solltet Ihr das Gerät nicht kippen.

MAN!AC NEWS

Weltweiter Xbox-360-Start – eine erste Bilanz

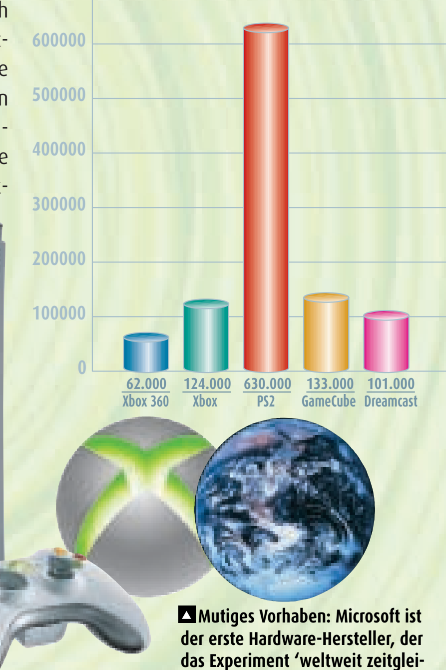
Als erste Konsole überhaupt startete die Xbox 360 Ende November bzw. Anfang Dezember fast zeitgleich in allen drei großen Weltmärkten. Die Folge des einheitlichen Veröffentlichungstermins: Knappe Auslieferungsmengen hier zu Lande und in den USA ließen viele Hardware-Hungrige leer ausgehen. Während europäische wie amerikanische Zocker häufig nur mittels Vorbestellung in den Genuss der beliebteren Premium-Version kamen, füllten im Land der aufgehenden Sonne reichlich Xbox-360-Pakete die Regale. Japanische Händler zeigten sich zwar zufrieden, mussten jedoch keinen kaufwilligen Kunden enttäuscht nach Hause schicken. Die beliebtesten Titel dort waren Namcos "Ridge Racer 6" sowie Joanna Darks Ballereskapaden in "Perfect Dark Zero". US-Zocker hingegen griffen bevorzugt zu "Call of Duty 2" – 77 Prozent aller 360-Käufer packten den Weltkriegsshooter in den Einkaufswagen. Überraschend hoch fiel das Software-Hardware-Verhältnis aus: Durchschnittlich 3,9 verkaufte Spiele pro Hardware-Einheit sprechen für die durchweg hohe Produktqualität des Launch-Line-Ups. Deutsche Verkaufszahlen lagen zum Redaktionsschluss noch nicht vor.

Xbox 360-Verkaufszahlen



Hardware-Starts in Japan (in den ersten 1-3 Tagen)





Mutiges Vorhaben: Microsoft ist der erste Hardware-Hersteller, der das Experiment 'weltweit zeitgleicher Launch' wagte.

AM RANDE

+++ **Shoot'em-Up-Doppelschlag:** Der deutsche Independent-Entwickler NG:DEV.TEAM gibt die Entwicklung des NeoGeo-Shooters "Last Hope" bekannt. Derweil kommen japanische Dreamcast-Besitzer bereits ab 16. Februar 2006 in den Genuss einer Umsetzung der zweidimensionalen Spielhallenballerei "Radilgy". +++ **Hideo Kojima absolviert letztes Militärtraining:** In der japanischen Chiba-Präfektur fand das letze Outdoor-Training zum anstehenden PS3-Kracher "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" statt. Der Starentwickler und sein Team wurden von Militärberatern im Überlebenstraining geschult. +++ **Ausgezeichnete Spiele:** Bei der Vergabe des Deutschen Entwicklerpreises 2005 zählten u.a. "Legend of Kay" (Beste Story/Spielewelt, Bestes Game-/Leveldesign, Beste InGame-Grafiken) sowie die drolligen "Nintendogs" (Bestes Konsolenspiel 2005 international) zu den gefeierten Gewinnern. +++ **Keine Freigabe:** Das australische OFLC (Office of Film and Literature Classification) verweigerte "50 Cent: Bulletproof" die für den Verkauf nötige Altersfreigabe. Grund des Verbots: Tötungen werden in Großaufnahme und Zeitlupe gezeigt. +++ **Rekord geknackt:** Nach nur fünf Jahren und neun Monaten ging die 100 Millionste Playstation 2 über die Ladentische. +++ **WiFi-Wahn:** Innerhalb der ersten drei Wochen nutzten über 200.000 "Mario Kart DS"-Zocker Nintendos kostenlosen Online-Service.



Sega wird olympisch

Das japanische Softwarehaus sicherte sich die weltweiten offiziellen Rechte zu den Olympischen Spielen in Peking 2008. Als sicher gilt die Veröffentlichung des offiziellen Spiels zu den Olympischen Spielen, in welchem sich Zocker in über 30 Disziplinen (u.a. Schwimmen, Bogenschießen, Triathlon oder Gewichtheben) auf stationären Konsolen und Handhelds messen dürfen. Welche weiteren Titel der prominenten Lizenz erwachsen, wurde noch nicht bekannt gegeben.

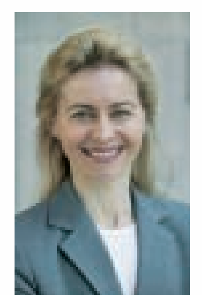


Aus für Working Designs

Wie Firmeninhaber Victor Island auf der Webseite des Unternehmens bekannt gab, hat der amerikanische Publisher mit sofortiger Wirkung jeglichen Geschäftsbetrieb eingestellt. Nach ersten Achtungserfolgen auf TurboGrafx-CD (z.B. "Parasol Stars") machten die Mannen vor allem durch den Vertrieb japanischer Rollenspielhits auf sich aufmerksam. Perlen wie "Lunar" für Segas Mega CD, "Dragon Force" auf dem Saturn oder der PSone-Hit "Alundra" schafften nur mit Hilfe des in Kalifornien beheimateten Publishers den Sprung in den Westen. Neben hervorragenden Übersetzungen punkteten die US-Versionen häufig mit üppig ausgestatteten Sammlerboxen bei RPG-Fans weltweit.



Reale und virtuelle Killerspiele


CDU-Politikerin von der Leyen hat Killerspiele im Visier.

Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen äußerte sich auf einer Pressekonferenz der Initiative 'Schau hin! Was deine Kinder machen' zu der im Koalitionsvertrag festgeschriebenen Überprüfung eines Verbots so genannter 'Killerspiele'. Man müsse 'bei den realen Killerspielen, wo geschossen wird' genau Acht geben – im Zweifel könnten auch Verbote erlassen werden. Bei 'virtuellen Killerspielen' sollen in Zukunft 'nicht mehr voreilig und in gutem Willen' Altersbegrenzungen ausgesprochen werden. Nach welchen Gesichtspunkten Spiele in eine dieser Kategorien eingeordnet werden sollen, ließ die Ministerin allerdings offen.



Die Intiative 'Schau hin!' sieht sich als Institution für mehr Medienkompetenz.

E-Sports-Event in Frankfurt

Unter dem Motto 'Be Part of the Club' trafen sich über 300 Zocker im Frankfurter In-Club Präsidium, um den deutschen Meistertitel in zahlreichen virtuellen Disziplinen auszumachen. An dutzenden Xbox-360-, Gamecube- sowie DS-Stationen vergnügten sich Turnierteilnehmer wie Zuschauer. Nach zähem Start und dezenten Organisationsproblemen verlief der Event reibungslos und hinterließ bei den MAN!ACs einen durchweg positiven Eindruck. Mehr Infos findet Ihr unter www.bpc-esports.de.


Von wegen Männerdomäne: Auch etliche Mädels wollten sich virtuell messen.

Sony übernimmt Guerilla Games

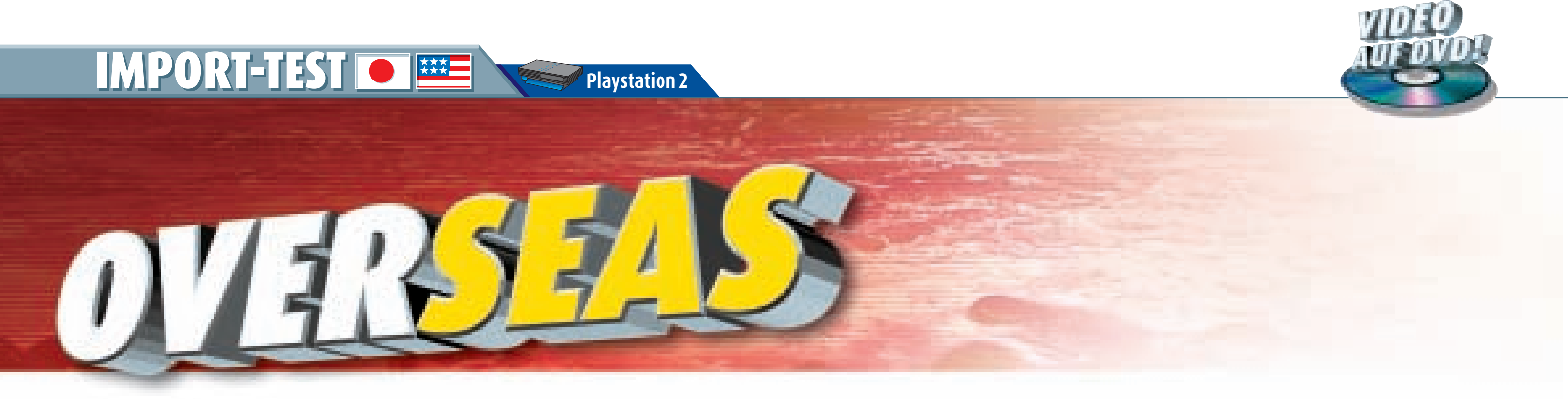
Die Macher des PS2-Millionensellers "Killzone", die bereits im März 2004 ein exklusives Entwicklungsabkommen mit Sony Computer Entertainment Europe unterzeichnet hatten, gehören ab sofort zur großen Sony-Familie. Die Übernahme der Ego-Shooter-Experten soll langfristig den Nachschub mit qualitativ hochwertiger Software sicherstellen – zurzeit befinden sich ein PS3-Nachfolger sowie eine PSP-Episode aus dem "Killzone"-Universum in Arbeit. Sprecher beider Seiten zeigten sich 'im Zusammenhang mit der Markteinführung der Playstation 3' erfreut über die Aufnahme der Holländer in das Entwickler-Netzwerk.



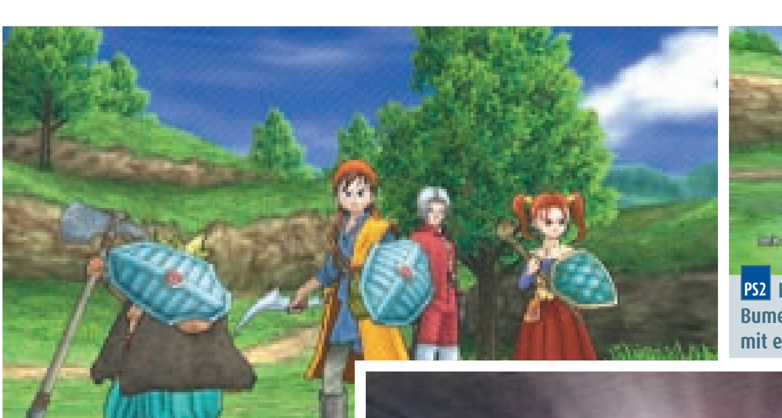
NACHSPIEL

WO GESCHOSSEN WIRD...

Einmal mehr verstricken sich unsere Politiker in der so genannten 'Killerspiel'-Diskussion, kaschieren ihre Unkenntnis mit schwammigen Phrasen. Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen, selbst siebenfache Mutter, unterscheidet seit Neuestem zwei Sorten von 'Killerspielen'. Bereits die Formulierung 'reale Killerspiele, wo geschossen wird' lässt eine gewisse Unkenntnis bei der Ministerin vermuten – sei sie doch nach eigener Aussage in einem 'sehr strengen' Elternhaus aufgewachsen, in dem 'das TV-Gerät in einem Schrank eingeschlossen war, dessen Schlüssel meistens unauffindbar war'. Im selben Interview der Organisation 'Schau hin!' gestand von der Leyen auf die Frage, ob es denn Fernsehsendungen, Kinofilme oder auch Computerspiele gebe, die sie mit ihren Kindern gemeinsam anschaue bzw. spiele, dass in ihrem Haushalt 'Computerspiele nie zusammen gespielt würden und auch nur sehr selten ferngesehen werde'. Spätestens hier stellt sich dem interessierten Spieler die Frage, ob die Verantwortlichen in dieser Sache die nötige Entscheidungskompetenz besitzen. Wurde unser Hobby doch im Rahmen des Koalitionsvertrags einmal mehr zur Zielscheibe des Medieninteresses, flammte der Diskussionspunkt 'Verbot von Killerspielen' erneut auf – ernstgemeinter Jugendschutz oder die Suche nach einem Sündenbock?



Dragon Quest 8 Journey of the Cursed King



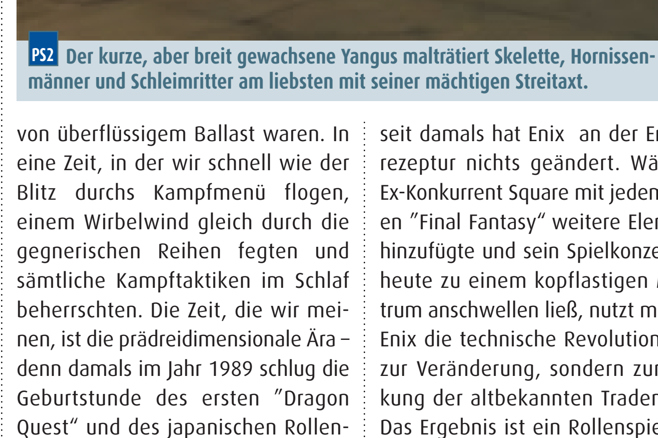
PS2 Zu allen Schandtaten bereit: Erst nach knapp 20 Spielstunden ist Eure vierköpfige Gruppe komplett.



PS2 Hat australisches Blut: Dank Bumerang trifft Euer Held alle Gegner mit einem Wurf.



PS2 Bildet einen Charakter als fähigen Faust- und Fußkämpfer aus!



PS2 Der kurze, aber breit gewachsene Yangus malträtiert Skelette, Hornissenmänner und Schleimritter am liebsten mit seiner mächtigen Streitaxt.

Moderne Rollenspiele wetteifern um Realismus und Authentizität, bescheren Euch ständig neue Finessen für Kampfsystem und Charakterentwicklung oder wähnen Euch durch bombastisches Effektgewitter in der RPG-Geisterbahn. Stellt sich nur die Frage: Brauchen wir den ganzen Schnickschnack, um glücklich zu sein? Brauchen wir Fertigkeitenlisten lang wie zehn Rollen Toilettenpapier, um den Ausflug ins Reich der Fantasie zu genießen? Wollen wir erst fünf Jahre Regeln pauken und ein Diplom absolvieren, bevor wir alle Spielarten des Kampfsystems kapiert haben und auf Monsterjagd gehen können?
Lautet Eure Antwort 'Nein!', dann sagen wir: Willkommen in der Welt von "Dragon Quest"! Stellt die ganzen Schwergewichter ins Regal und reist mit uns zurück in eine Zeit, in der Rollenspiele noch purer Spaß und frei von überflüssigem Ballast waren. In eine Zeit, in der wir schnell wie der Blitz durchs Kampfmenü flogen, einem Wirbelwind gleich durch die gegnerischen Reihen fegten und sämtliche Kampftaktiken im Schlaf beherrschten. Die Zeit, die wir meinen, ist die prädreidimensionale Ära – denn damals im Jahr 1989 schlug die Geburtstunde des ersten "Dragon Quest" und des japanischen Rollenspiels, wie wir es heute kennen. Oder noch besser: Bleibt wo Ihr seid, denn seit damals hat Enix an der Erfolgsrezeptur nichts geändert. Während Ex-Konkurrent Square mit jedem neuen "Final Fantasy" weitere Elemente hinzufügte und sein Spielkonzept bis heute zu einem kopflastigen Monstrum anschwellen ließ, nutzt man bei Enix die technische Revolution nicht zur Veränderung, sondern zur Stärkung der altbekannten Trademarks. Das Ergebnis ist ein Rollenspiel, das die spielerische Leichtfüßigkeit von damals und die Technik von heute vereint – ein unkomplizierter Metzel-Marathon, der seine Stärke nicht aus vertrackten Mechanismen, sondern aus perfekter Balance, souveränem Charakter-Design (wie gehabt aus der Feder von "Dragonball"-Schöpfer Akira Toriyama) und dem Forscherdrang des Spielers bezieht.

Hau rein, hab Spaß!

Die Story ist es, die Euch dazu motiviert, mit Sack und Pack durch die Rollenspielwelt zu ziehen – aber durch das Kampfsystem interagiert Ihr mit Eurer Umgebung. Viele von Euch mögen jetzt ob dieser Aussage die Nase rümpfen und beteuern, dass sie ein RPG doch nur seiner Handlung 'und inneren Werte' wegen spielen. Schön und gut: Aber wenn ganz nach japanischer Machart alle fünf Schritte eine Rotte Monster über Euch herfällt, dann verbringt Ihr unbestreitbar zwei Drittel des Spiels mit dem Verdreschen von (in diesem Fall ausge-



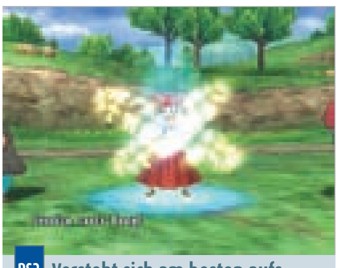
PS2 Trauerspiel: Im Königreich Ascantha herrscht seit Jahren Staatstrauer, denn der König hat seine geliebte Gemahlin verloren.

▪ ▪ ▪ Akira Toriyama ▪ ▪ ▪

Ein Mann und seine Monster

Seitdem er in den 90ern mit seiner 42-teiligen Manga-Reihe "Dragonball" (in Japan erschien Band 1 bereits 1984) einen weltweiten Superhit landete, gilt Akira Toriyama als der erfolgreichste Comic-Zeichner überhaupt. Der 1955 geborene Japaner absolvierte seinen Abschluss als Designer an einer speziellen Highschool und arbeitete u.a. als Grafiker für eine Werbeagentur. Seinem Beruf als Comic-Zeichner geht der inzwischen zweifache Vater eher gemütlich nach: Wer so erfolgreich ist, der kann es sich leisten, nur noch Wunschprojekte umzusetzen. Neben "Dragonball" schuf der 1,74 große Mangaka das schrille, von derbem Fäkal-Humor durchsetzte "Dr. Slump"-Universum. So verwundert es kaum, dass Enix' "Dragon Quest"-Reihe ihren Erfolg vor allem Toriyamas Popularität verdankt: Zwar war der Meisterpinsler mit dem Faible für schräge Schreckgestalten und klassische Disney-Filme erst ab Teil 2 beim Charakter-Design federführend, aber seitdem sind Toriyama und die Erfolgsreihe untrennbar miteinander verbunden.

sprochen putzigem) Feindgetier. Ergo: Sind die Gefechte anspruchslos, langweilig oder schlicht zu träge, dann legt Ihr das Spiel schnell zur Seite. Darum präsentiert Euch "Dragon Quest 8" die dynamischsten RPG-Rangeleien seit Playstation-Gedenken – und zwar, indem es den klassischen Rundenkampf aufs Wesentliche eindampft. Attackiert, zaubert, setzt eine Spezialfähigkeit ein oder kramt in Eurem Rucksack, bis Ihr das rettende Heilkraut gefunden habt: und zwar wie gehabt Zug für Zug so lange, bis Eure Widersacher klein beigeben. Als optisches Schmankerl gibt's – sobald Ihr für alle vier Helden eine Aktion festgelegt habt – die passende Animation: Polygon-Monster und Charaktere fallen in der Reihenfolge ihrer Geschwindigkeitswerte übereinander her, dreschen mit Axt, Schwert, Speer oder Klauen aufeinander ein, spicken den Feindwanst mit Pfeilen, lassen ihren Bumerang durchs Gerangel zischen oder entfachen ein kunterbuntes Magiegewitter. Das alles geht so wunderbar leicht von der Hand, ist so flott und wurde von Enix' 3D-Künstlern so allerliebst inszeniert, dass Ihr bald wie blöde durch die Pampa prescht – denn die Gier nach mehr Erfahrungspunkten und neuen, coolen Fähigkeiten hat Euch gepackt. Selten hat 'Aufleveln' so viel Spaß gebracht wie hier – und selten hat man es Euch so leicht gemacht: Wer clever ist, schult den dicken Grobian Yangus schon früh in Zwischenmenschlichkeit (auch wenn er nicht nach einem vielversprechenden Lehrling aussieht), indem er beim nächsten Stufenaufstieg seine Punkte nicht nur in die Waffenausbildung investiert, sondern auch ein paar für die Spezialtalente des unrasierten Gauners übrig lässt. Der dankt Euch diese Anlage mit magischem Trällertalent: Wirkt den (übrigens kostenlosen) Lockpfeifen-Zauber, und schon hüpfen die nächsten Monster aus dem Gebüsch. Auf diese Weise müsst Ihr Euch nicht mehr als zwei Schritte vom Eingang ins rettende, monsterfreie Dorf entfernen, um nach Herzenslust zu trainieren. Das klingt dumpf? Ist es auch, aber es macht einen Heidenspaß und lässt Euren kleinen Haufen bald zu einer schlagkräftigen Truppe ranwachsen, die es selbst mit Adlerochsen, dämlich maskierten Kopfjägern, schmerbäuchigen Trommler-Dinos und anderen skurrilen Mischwesen aufnimmt. Während sich die süße Jessica bald als reinrassige Zauberin entpuppt, verlässt sich Yangus auf besonders wuchtige Waffen wie Axt, Keule oder Sense. Euer Held entwickelt sich schnell zum Experten für Bumerang-



PS2 Versteht sich am besten aufs Zauberhandwerk: Adelskind Jessica.



PS2 Pferde und grüne Monster müssen draußen bleiben: Der verwunschene König Tode ist Euer Weggefährte, darf sich in den Städten aber nicht blicken lassen.

PS2 Bittet Euch um Hilfe: Die Kammerzofe von Ascanthas König.



PS2 "Dungeon Master" bei der Arbeit: Die Verliese sind schön überschaubar gehalten – wer Glück hat, findet zusätzlich eine Übersichtskarte.



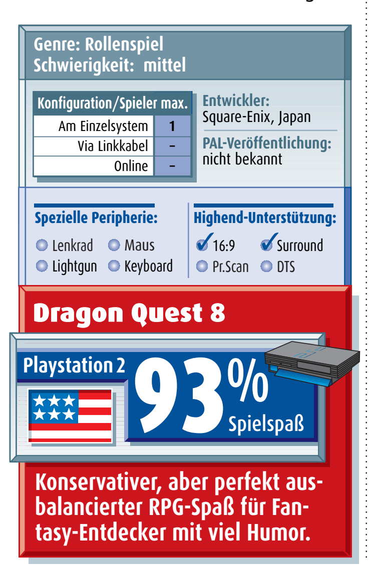


PS2 Nach der anstrengenden Reise kehrt Ihr im Wirtshaus ein.

oder Schwertkampf – und auch Templer Angelo bevorzugt präzise Mordwerkzeuge mit Klinge oder einen schicken Langbogen.

Wenn einer eine Reise tut

...dann muss er hier nicht zwangsläufig für alle Eventualitäten gerüstet sein. Denn zum Glück für müde und schusselige EP-Jäger gibt's praktische Teleportzauber, die Euch aus dem Dungeon zurück ans Sonnenlicht bringen und magische Schwingen, mit denen Ihr ruckzuck an einen bereits bereisten Ort schwebt. Klar, dass der Luxus wie auch die obligatorische Rast im Wirtshaus ihren Preis haben. Aber bei Euren ausschweifenden Spaziergängen durch malerische Hügelgruppen, Wälder und Gebirge ist diese Form von Schnelltransport neben einem scharfen Schwert bald Euer bester Freund. Nicht nur, dass Euch die Suche nach dem fiesen Narren-Magier Dhoulmagus über vier prall mit Kreaturen, Verliesen und Siedlungen gefüllte Kontintente führt – nein, Ihr müsst sie auch noch Schritt für Schritt durchqueren, denn die fürs Genre typische Oberlandkarte gibt's nicht. Stattdessen durchquert Ihr Wald und Flur sowie Städte oder finstere Gewölbe aus der Verfolgerperspektive: Auf diese Weise entdeckt Ihr eine 3D-Welt, die so detailverliebt und komplex ist, dass sie im Konsolenkosmos ihresgleichen sucht. Bereits aus großer Entfernung bewundert Ihr märchenhafte Wälder, durch saftige Wiesen plätschernde Bächlein und von Grünzeug überwucherte Schlösslein. Der Gipfel vom Rollenspieltourismus schließlich sind die lauschigen und herrlich übersichtlichen Siedlungen, in denen Ihr wie gehabt Euren Fortschritt speichert (stilecht in der Kirche), die müden Knochen in weiche Kissen bettet, Vorräte auffrischt und Eure Ausrüstung auf den neuesten Stand bringt. Und wer jetzt denkt, dass er bisher



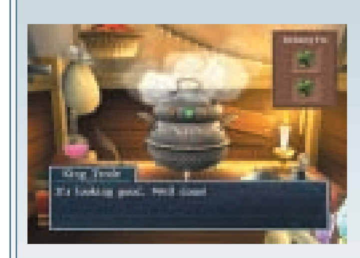


PS2 Ein echter 'Toriyama': Monster-Clownerie, selten dämliche Helden und die abstruse Story tragen die humorige Handschrift des Japaners.

nichts wirklich Neues gelesen hat, der soll bitte nicht vergessen, dass "Dragon Quest" diese für Nippon-RPGs inzwischen selbstverständlichen Mechanismen erst etablierte. Entsprechend nimmt man sich auch nach gut 15 Jahren noch frech wie Oskar die Freiheit, das Bewährte zwar zu perfektionieren, aber nicht nennenswert auszubauen. Eine Rechnung, die aufgeht – und ein Armutszeugnis für all jene Rollenspiel-Entwickler, deren Produkte doppelt so gehaltvoll, aber nicht halb so spaßig sind. "Dragon Quest" bietet weit weniger Elemente als ein "Final Fantasy" – aber die wurden so grandios miteinander verflochten und fein aufeinander abgestimmt, dass Euch Eure Truppe bald mehr am Herzen liegt als jeder tragische Square-Held. Vorausgesetzt, Ihr könnt Euch mit Toriyamas "Dragonball"-typischem Charakter-Design anfreunden. *rb*

▪ ▪ ▪ Der Alchemy-Pot ▪ ▪ ▪

Tinkturen, Rüstungen und Waffen aus der Eigenfabrikation



Was tun, wenn den Händlern die Ideen ausgehen und Ihr bereits alles zusammengerafft habt, was sich für Geld kaufen lässt? Dann greift Ihr einfach zum bzw. in den 'Alchemy Pot': Das nützliche Untensil aus den fertigen Fingerchen vom verwunschen König Tode macht Euch zum Ausrüstungs-Fabrikanten. Ihr braucht nichts weiter als zündende Ideen bzw. ein paar vorgefertigte Rezepte und die nötigen Ingredienzen, um aus zwei Ausrüstungsgegenständen einen neuen zu zaubern. Schmeißt die beiden Objekte in den Pott – und wartet während Eurer Reise so lange, bis die Eieruhr klingelt. Dann fördert Ihr z.B. einen nagelneuen Helm oder eine Superheiltinktur aus dem Topf zutage.

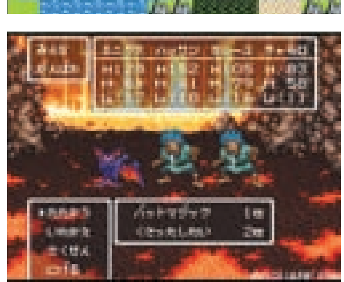
Rollenspiel-Erfolgsstory

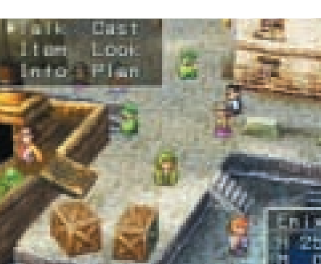
Wer glaubt, "Final Fantasy" wäre auch in Fernost die erfolgreichste und traditionsreichste RPG-Serie, der liegt falsch: Bereits 1986 – also ein Jahr vor Veröffentlichung von Squares erstem "FF" – ging der damals noch kleine Nippon-Entwickler Enix mit seinem NES-Modul "Dragon Quest" an den Start. Bis dato hatte man vor allem unbedeutende Action-Spielchen gebastelt, erst der Einstand ins Reich der Rollenspiele und der Überraschungserfolg von satten 1,5 Mio. verkauften Modulen machten aus dem kleinen Software-Haus über Nacht einen der wichtigsten Fernost-Entwickler überhaupt. Kein Wunder, dass die Fortsetzung gerade mal ein Jahr auf sich warten ließ. Besonders die Zusammenarbeit mit dem schon damals erfolgreichen "Dragonball"-Schöpfer Akira Toriyama erwies sich als lukrativ: Auch wenn die groben 8-Bit-Optiken das Charakter-Design des Mangaka nur bedingt einfingen, punkteten Toriyamas kultige Gestalten beim Publikum. Nicht ganz so erfolgreich, aber ebenfalls unaufhaltsam auf Erfolgskurs war Square mit seiner "FF"-Reihe: Was ursprünglich der letzte Titel der beinahe bankrotten Software-Schmiede hätte sein sollen (daher der Titel: "Final Fantasy" oder "Letzte Fantasie"), rettete das Unternehmen – und entwickelte sich spätestens seit der ersten PSone-Inkarnation zum erfolgreichsten RPG-Export Japans. Während man sich bei Square zusehends auf die Möglichkeiten der dritten Grafikdimension einschoss und um einen immer realistischeren Look bemüht war, tat man sich bei Enix mit der neuen Technik sichtlich schwer. Das siebte und einzige Playstation-"Dragon Quest" war potthässlich – verkaufte sich aber im Heimatland dennoch wie geschnitten Brot. In den USA dagegen hat die Reihe seither einen schweren Stand: Teil 7 floppte, und auch der überragende achte Teil ging bisher nur 85.000 Mal über die Ladentheke. Zum Vergleich: "Final Fantasy 7" verkaufte Square in den Staaten über eine Million Mal. Die Gründe liegen auf der Hand: "DQ" gibt sich wie eh und je als Rollenspiel traditioneller Machart, Effektgewitter sucht Ihr hier vergebens. Aber trotz des ausbleibenden Übersee-Erfolgs bleibt Enix das lukrativere Unternehmen: Misswirtschaft, zahlreiche Flops wie der teure "FF"-Film und nicht zuletzt der glücklose Online-Gang mit "Playonline" bzw "Final Fantasy 11" zwingen Square dazu, im April 2003 mit Enix zu fusionieren – ein Deal, bei dem (auch wenn es der Name 'Square-Enix' anders vermuten lässt) Enix die Hosen an hat. Heute ist mit Ausnahme einiger Entwicklungs-Teams vom ehemaligen Giganten Square nichts mehr übrig. *rb*



In Japan ein Erfolgsgarant: Charaktere aus der Feder von Akira Toriyama.

"DQ"-Sammelfiguren sind in Japan inzwischen Standardartikel.





Von oben nach unten: "DQ 1", "DQ 6" und "DQ 7" für PSone.

Dragon Quest in Japan und USA*

Japanischer Titel	System	Hersteller	Japan-Release	Jap. Verkauf	US-Titel	US-Release
Dragon Quest	NES	Enix	1986	1,5 Mio.	Dragon Warrior	1989
Dragon Quest 2	NES	Enix	1987	2,4 Mio.	Dragon Warrior 2	1990
Dragon Quest 3	NES	Enix	1988	3,8 Mio.	Dragon Warrior 3	1991
Dragon Quest 4	NES	Enix	1990	3,1 Mio.	Dragon Warrior 4	1992
Dragon Quest 5	NES	Enix	1992	2,8 Mio.	nicht erschienen	–
Dragon Quest 6: Maboroshi no Daichi	Super NES	Enix	1995	3,2 Mio.	nicht erschienen	–
Dragon Quest 7: Eden no Senshitachi	Playstation	Enix	2000	4,09 Mio.	Dragon Warrior 7	2001
Dragon Quest 8: Sora to Daichi to Norowareshi Himegi mi	Playstation 2	Square-Enix	2004	3,5 Mio.	Dragon Quest 8: Journey of the Cursed King	2005

Final Fantasy in Japan und USA*

Japanischer Titel	System	Hersteller	Japan-Release	Jap. Verkauf	US-Titel	US-Release
Final Fantasy	NES	Square	1987	unbekannt	Final Fantasy	1990
Final Fantasy 2	NES	Square	1988	unbekannt	nicht erschienen	–
Final Fantasy 3	NES	Square	1990	1,4 Mio.	nicht erschienen	–
Final Fantasy 4	Super Nes	Square	1991	1,44 Mio.	Final Fantasy 2	1991
Final Fantasy 5	Super Nes	Square	1992	2,45 Mio.	nicht erschienen	–
Final Fantasy 6	Super Nes	Square	1994	2,55 Mio.	Final Fantasy 3	1994
Final Fantasy 7	Playstation	Square	1997	3,28 Mio.	Final Fantasy 7	1997
Final Fantasy 8	Playstation	Square	1999	3,62 Mio.	Final Fantasy 8	1999
Final Fantasy 9	Playstation	Square	2000	2,82 Mio.	Final Fantasy 9	2000
Final Fantasy 10	Playstation 2	Square	2001	2,48 Mio.	Final Fantasy 10	2001
Final Fantasy 11	Playstation 2	Square	2002	150.000	Final Fantasy 11	2004

*Beide Tabellen beinhalten lediglich die Original-Serie, Handheld-Umsetzungen, Neuauflagen (z.B. die von "DQ 5" für die Psone) und Spin-Offs wie "Final Fantasy X2", "Final Fantasy X2 International + Last Mission" bzw. "Final Fantasy Crystal Chronicles" für NGC sind nicht berücksichtigt.

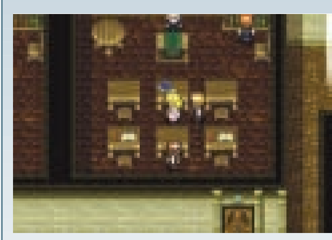


Wild Arms Alter Code: F

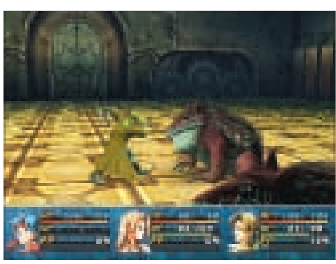
PS2 Prinzessin Cecilia spricht bei ihrem königlichen Daddy vor.

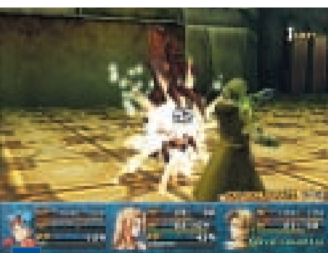
▪ ▪ ▪ Wild Arms: Das Original ▪ ▪ ▪

Wie ein Durchschnittsrollenspiel zu Ruhm und Ehren kam



Schon bei seiner Erstveröffentlichung 1997 war Mediavisions "Wild Arms" kein Hingucker – aber der bis dato ungestillte Hunger der Fans auf ein klassisches Playstation-RPG, das nicht mit Katastrophen-Grafik und Fast-Food-Konzept abschreckt (wie das ein knappes Jahr zuvor veröffentlichte "Beyond the Beyond" von Sony), machte das mit knuffigem Anime-Intro und liebevollen Western-Kompositionen daherkommende "Wild Arms" zum willkommenen Leckerbissen. In den Gefechten gab's bereits 3D-Grafik zu bestaunen – aber mit den effektgeladenen Schlachten und pompösen Render-Hintergründen eines "Final Fantasy 7" (erschien einige Monate später) konnte "Wild Arms" nicht konkurrieren.





PS2 Schöner als damals, aber immer noch trist: die rasanten Kämpfe.



PS2 Polygonale Iso-Optik in den Städten: Mittels Schultertasten dürft Ihr die Kamera drehen, aber einen frei wählbaren Blickwinkel bietet "Wild Arms" nicht.

Es war das erste halbwegs manierliche Rollenspiel für die alte Playstation – und jetzt sollen ihm zeitgemäße 3D-Kulissen zu neuen Ehren verhelfen. Nur ist 'zeitgemäß' nicht gleich 'schön': Das PS2-Remake des Klassikers kommt zwar rundum polygonal daher, aber leider macht die träge erzählte Geschichte rund um einsame Fantasy-Cowboys, waghalsige 'Indy Jones'-Abenteurer und zuckersüße Prinzesschen trotzdem nicht viel her. Szenarien wie Helden werden von heftigen Grafikfehlern gebeutelt, wirken steif und entbehren all jener Details, die ein "Dragon Quest 8" auch technisch zum Hit machen. Auf spielerischer Seite gibt sich der altehrwürdige Titel ebenso funktionell wie dynamisch, aber auch reichlich uninspiriert: Wer das Original (siehe Kasten) kennt, der weiß, was ihn erwartet – denn Neuerungen sind spärlich gesät.

Aus alt mach neu

Die Suche nach den Hightech-Relikten einer versunkenen Hochkultur gestaltet sich einfach wie eh und je: Ihr durchstreift die kleinen Siedlungen, düstere Katakomben und andere Handlungsschauplätze aus der Iso-Perspektive, mit den Schultertasten wird stufenlos geschwenkt – leider werden dabei längst nicht alle Euer Blickfeld blockierenden Objekte transparent, so dass Ihr öfters den Überblick verliert. Die skurrilen bis potthässlichen Kreaturen fordern Euch zu klassischen Rundenkämpfen heraus und fallen nach bewährtem Zufallsprinzip über Euch her. Eine angenehme "Wild Arms"-Innovation: Für jedes erfolgreich bestrittene Gefecht wird Euch ein Marker auf der Begegnungsleiste gutgeschrieben. Jeder davon erspart Euch später eine unwillkommene Auseinandersetzung: Ist Euch der Feind auf den Fersen, erscheint über dem Kopf des Gruppenanführers ein Ausrufezeichen – Zeit, den Kreis-Button zu drücken, denn wer rechtzeitig in die Tasten hämmert, dem bleibt das Gefecht erspart! Auch abseits vom Schlachtfeld bescherte Euch bereits das alte "Wild Arms" interessante Ansätze: So greifen Eure drei Charaktere auf ein ganzes Arsenal von Spezialfertigkeiten zurück, mit denen sie in Echtzeit ihre Umwelt manipulieren – darunter "Zelda"-typische Bomben und ein Feuer spuckender Zauberstab, mit dem Ihr Fackeln und Feuerschalen entzündet. Auch Jacks kleiner Beuteltier-Kumpel Hanpan prescht auf Button-Kommando über Abgründe und Fallen, um sonst unerreichbare Mechanismen zu aktivieren. Derlei Adventure-Elemente und nicht zuletzt die (größtenteils dem Original entliehenen) klangvollen Wildwest-Weisen sind es, die "Wild Arms" auch heute noch zum stressfreien und motivierenden Rollenspiel-Ausflug machen. Wer die krude Polygon-Optik sowie den akuten Mangel an Fein-Tuning verschmerzen kann und "DQ 8" oder "Radiata Stories" bereits gelöst hat, der riskiert einen Blick. *rb*

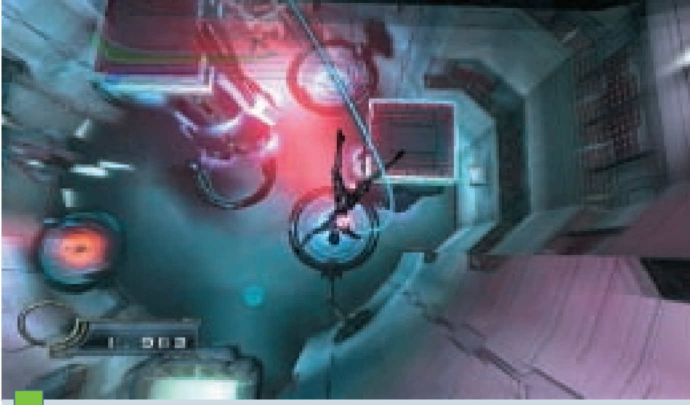




Aeon Flux



XB Feinde könnt Ihr beschießen oder besser vermöbeln: Im Nahkampf lassen sich durch spezielle Finishing Moves Energie und Combo-Power aufladen.



XB Wenn Ihr Euch todesmutig nach unten stürzt, wird die Aktion von einer eigenen Kameraperspektive ansprechend in Szene gesetzt.

Wer bei "Aeon Flux" eine verständliche Story erwartet, wird eines Besseren belehrt: Zwischen den sieben Kapiteln des SciFi-Abenteuers gibt es reichlich erzählerische Brüche, Charaktere wechseln ohne Erklärung die Seiten – ganz wie bei der inhaltlich als Vorlage dienenden MTV-Serie (siehe Kasten). Visuell steht dagegen der Kinofilm Pate: Die Endzeit-Szenarien wie Hightech-Fabrik, neonbeleuchtete Stadt oder apokalyptisches Schlachtfeld überzeugen mit viel Atmosphäre, die virtuelle Charlize Theron wurde gut modelliert und gefällt mit flüssigen Animationen. Andere Charaktere fallen weniger detailliert aus, außerdem bekommt Ihr in komplexeren Kulissen häufig deutliches Tearing zu Gesicht. Insgesamt wirkt die Technik etwas altbacken – sieht man von einigen unpraktischen Kamerawinkeln ab, hat das aber zum Glück keine negative Auswirkungen auf den Spielablauf.

Cartoon und Charlize

Die Inkarnationen der Aeon Flux

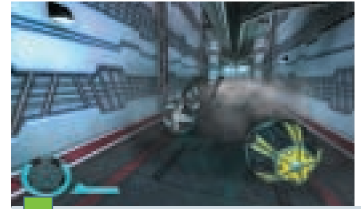
Die ebenso gefährliche wie leicht bekleidete Model-Spionin erblickte 1991 das Licht der Welt in der gleichnamigen Zeichentrickserie auf MTV. Der Musiksender trug damals seinen Namen noch zu Recht und unternahm mit ihr und dem ähnlich bizarren Kollegen 'The Maxx' die ersten Gehversuche in Richtung Animation. 16 Folgen lang schlich und kämpfte sich Aeon durch apokalyptische Szenarien und gewann mit dem ungewöhnlichen, abstrakten Zeichenstil treue Fans. Vor kurzem wurde die Serie in den USA auf DVD veröffentlicht und der Kinofilm feierte Premiere (bei uns geht es im Februar rund). Wie vor einigen Jahren die Videospiel-Ikone Lara Croft, so wird auch die MTV-Agentin von einer leibhaftigen Oscar-Gewinnerin verkörpert – die Rolle der Aoen Flux füllt Charlize Theron vortrefflich aus.

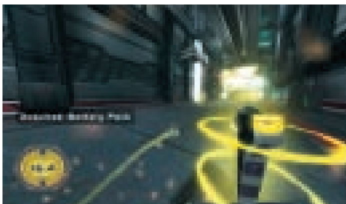


Aeon, flugs!

Als Endzeit-Agentin hüpft und schlagt Ihr Euch durch die Levels: Feinde werden meist mit einfachen, aber effektiven Nahkampfmanövern eliminiert, für Geschicklichkeits- und Rätselsequenzen bedient sich "Aeon Flux" großzügig bei der Konkurrenz. So steigt Ihr gelegentlich in einen rollenden Metallball, um zu sonst unerreichbaren Gebieten zu kommen – Samus "Metroid Prime" Aran lässt grüßen. Hüpfsequenzen wiederum erinnern an die orientalischen Ausflüge des "Prince of Persia": Die teilweise überraschend anspruchsvollen Abschnitte profitieren von dieser 'Leihgabe', machen Actionfreunden das Leben aber nicht zu schwer, denn Stürze in den Abgrund lässt das Leveldesign kaum zu.

Ein paar Einlagen sorgen für stylische Abwechslung, wenn Ihr Euch z.B. via Bungeesprung einen Schacht hinabstürzt oder eine Minikugel per Fernsteuerung zu einem Schalter rollen müsst. Allerdings nerven gelegentlich teils träge Kontrollen, die unflexible Auto-Aim-Funktion und arg pedantisch abgefragte Auslösemarkierungen bei bestimmten Aktionen. "Aeon Flux" haut sicher keinen Action-Adventure-Fan um, macht aber insgesamt seine Sache sehr gut und der ungewöhnlichen Vorlage alle Ehre. Wer mit dem Charakter etwas anfangen kann, kriegt spannende Unterhaltung geboten. *us*

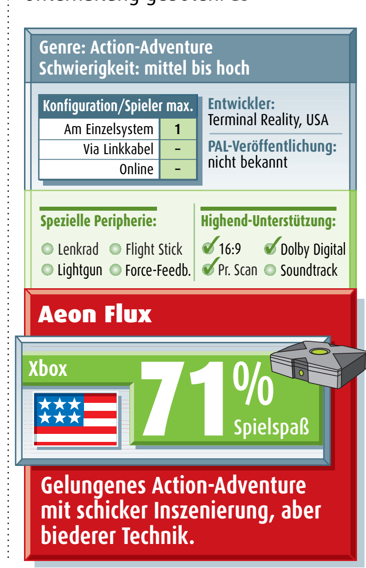




XB Aeon kugelt gerne: Mal rollt Ihr im großen Stahlball herum (links), mal steuert Ihr ein Mini-Modell per Fernsteuerung (rechts).



XB Immer wieder warten ausführliche Kletterpassagen auf Euch: Dank vereinfachter Steuerung und vielen Hinweisen kommen auch Einsteiger gut klar.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Terminal Reality, USA
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

Aeon Flux

Xbox 71% Spielspaß

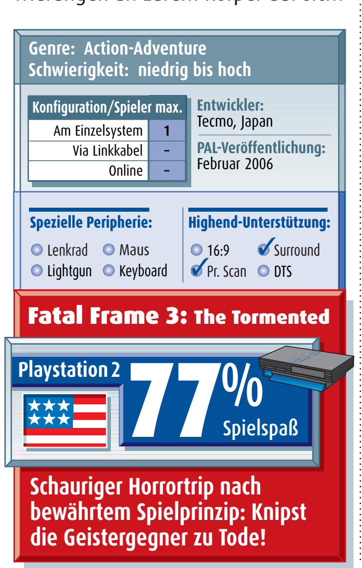
Gelungenes Action-Adventure mit schicker Inszenierung, aber biederer Technik.

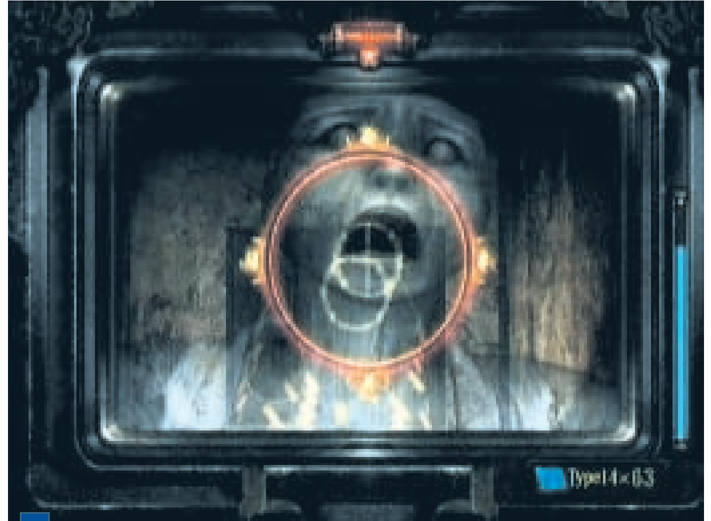


Fatal Frame 3 The Tormented

Bereits zweimal rettete die Camera Obscura das Bildschirmleben zartbesaiteter "Fatal Frame"-Schönheiten. In Tecmos Gruselwelt ist der bizarre Fotoapparat nämlich die einzig wirksame Waffe gegen böse Geistergestalten. Nun wird das gute Stück zum dritten Mal mit frischen Filmen ausgerüstet, um diesmal Aufschluss über Rei Kurosawas Träume zu geben – das arme Mädel wird seit Nächten von bösartigem Spuk heimgesucht. Während Ihr tagsüber in ihrer Wohnung herumschleichen dürft, taucht Ihr nach Sonnenuntergang in düstere Traumwelten ein.

Hier steht der Besuch von verfallenen Anwesen und Gärten an – in den verwinkelten Gemäuern kommt Ihr schnell auf die Spur grausiger Morde und Rituale: Dazu knipst Ihr an bestimmten Stellen mit der Fotokamera vergangene Ereignisse. Doch die Schnappschüsse können erst nach dem Aufwachen im hauseigenen Fotolabor entwickelt werden. Bei Tag recherchiert Ihr mit dem 'Beweismaterial' die Mordfälle und die Schicksale der Personen, denen Ihr im Traum begegnet seid. Doch nach und nach werden auch Bekannte und Eure süße Mitbewohnerin in die Träume verstrickt. Und was hat es eigentlich mit den größer werdenden Tätowierungen an Eurem Körper auf sich?




PS2 Sag mal 'Cheese'! Die gruseligen Geisterwesen sind kurz vor ihrem Angriff am verwundbarsten. Knipst schnell einen 'Fatal Frame', um sie schwer zu verwunden.


PS2 Im Fotolabor entwickelt Ihr rätselhafte Fotos der nächtlichen Ausflüge.


PS2 Nichts Neues: Bekannte Schiebe-Puzzles fehlen auch diesmal nicht.

Tödlicher Schnappschuss

Während der nächtlichen Wanderungen erleuchtet oft nur eine Taschenlampe die dunklen Gänge. Doch all zu oft bedrohen fiese Geisterwesen unsere wackere Heldin. Hier hilft serientypisch die Kamera: Aus der Ego-Sicht schießt Ihr Fotos der Biester, um ihren Lebenssaft abzuzapfen.

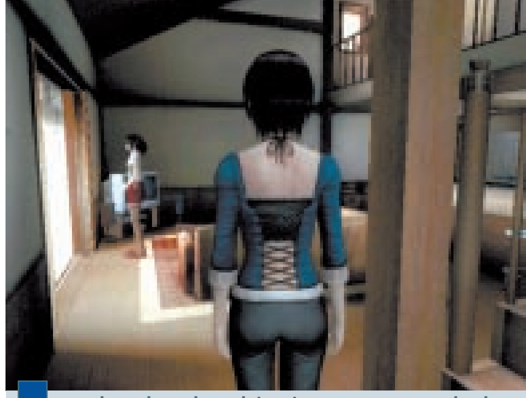
Besonders verwundbar sind diese kurz vor einer eigenen Attacke – nur dann gelingt ein 'Fatal Frame'. Praktisch: Gefundene Fotofilme, Linsen und andere Modifikationen verstärken den Effekt des Apparats. Das ist auch bitter nötig, wenn Euch überstarke Boss-Geister ans Leder wollen.

Doch mit wilder Knipserei allein geht's nicht weiter: Vereinzelt dürfen auch einfache Schieberätsel und Puzzles gelöst werden.

Eine der wenigen Neuerungen der dritten Episode ist der vorgegebene Wechsel der Hauptfigur. So übernehmt Ihr auch mal die Kontrolle Eurer virtuellen Bekannten. Kenner der Gruselreihe fühlen sich trotzdem schnell heimisch: Steuerung und dichte Atmosphäre sind wohlbekannt. Zusätzlich finden sich viele Hinweise auf Ereignisse der vorigen Teile. Dabei erinnert die beklemmende Stimmung in den antiken japanischen Häusern sehr an Fernost-Horrorfilme wie "The Grudge".

Leider wurden nicht nur die Vorzüge der Prequels übernommen: So verwirren oft die vorgegebenen und teils willkürlichen Kamerawechsel. Für die richtige Orientierung konsultiert Ihr deshalb häufig die Karte. Ebensowenig gefallen lange wie teils planlose Laufereien wegen mangelnder Hinweise. "Resi"-Spieler und Genre-Neulinge müssen sich außerdem mit dem recht gemächlichen Spieltempo abfinden. "Fatal Frame 3" bietet kaum Neuerungen, sondern setzt auf die bewährten Stärken der Reihe: Fesselnde Atmosphäre, rätselhafte Story und feinste Schockmomente lehren auch abgebrühte Spieler das Fürchten. *ts*


PS2 Die durchweg stimmige Grafikkulisse mit beklemmenden wie rätselhaften Orten verstärkt das Grusel-Ambiente.


PS2 Tagsüber schaut Ihr Euch im eigenen Haus um und geht den Spuren aus Euren Träumen nach.

COMING NOW...

in USA

JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Torino 2006	Take 2	Sportspiel	sicher
Wild Arms 4	Xseed Games	Rollenspiel	unwahrscheinlich
25 to Life	Eidos	Action	unwahrscheinlich
King of Fighters '94 Re-Bout	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Top Spin 2	Take 2	Sportspiel	sicher

FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Arena Football	Electronic Arts	Sportspiel	unwahrscheinlich
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	sicher
Cowboy Bebop	Bandai	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Drakengard 2	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
River King: A Wonderful Journey	Crave	Simulation	realistisch
Final Fight Streetwise	Capcom	Action	sicher
Marc Ecko's Getting Up	Atari	Action-Adventure	sicher
Frame City Killer	Namco	Action	sicher
Full Auto	Sega	Action	sicher
Chibi Robo	Nintendo	Jump'n'Run	realistisch

in JAPAN

JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
I/O	GN Software	Adventure	unwahrscheinlich
Jewels Ocean: Star of Sierra L.	Princess Soft	Adventure	unwahrscheinlich
Onimusha 4: Dawn of Dreams	Capcom	Action-Adventure	sicher
Sega Ages: Last Bronx	Sega	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
[eM] –eNCHANT arM-	From	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Baten Kaitos 2	Namco	Rollenspiel	realistisch

FEBRUAR

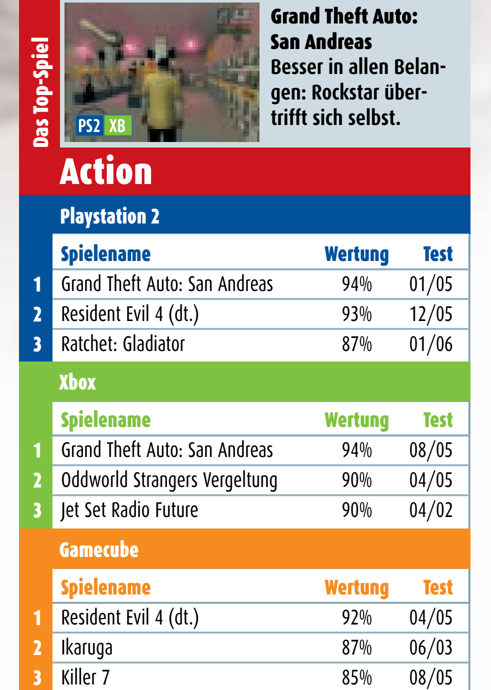
Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Disgaea: Hour of Darkness 2	Nippon Ichi	Strategie	realistisch
Sega Ages: Gunstar Heroes	Sega	Action	unwahrscheinlich
Suikoden 5	Konami	Rollenspiel	sicher
King of Fighters Neowave	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Over G: Energy Airforce	Taito	Action	realistisch
Sonic Riders	Sega	Rennspiel	sicher

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.



Das Top-Spiel

PS2 XB

Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	Ratchet: Gladiator	87%	01/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05



Das Top-Spiel

NGC

Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

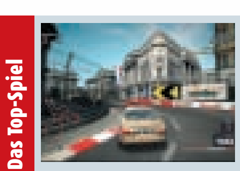
	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05



Das Top-Spiel

Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	01/06
2	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	01/06
4	Amped 3	89%	01/06
5	Ridge Racer 6	88%	01/06
6	King Kong	86%	01/06
7	Call of Duty 2	85%	01/06
8	NBA Live 06	85%	01/06
9	GUN	85%	01/06
10	Need for Speed Most Wanted	84%	01/06

Das Top-Spiel

PS2

Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	01/06
3	Tekken 5	92%	07/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel

NGC

Donkey Kong Jungle Beat
Nintendos Affe lädt mit innovativer Steuerung zur Hüpferei.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	EyeToy: Play 3	84%	12/05
3	Dancing Stage Max	84%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 2	82%	06/05
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout Revenge
Hersteller: Electronic Arts
Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.

Splinter Cell Chaos Theory
Hersteller: Ubisoft
Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4 (dt.)
Hersteller: Capcom
So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Half-Life 2 (neu)
Hersteller: Valve/Electronic Arts
Wuchtige Waffensounds, direktionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter

Das Top-Spiel (XB)
Half-Life 2
Was lange dauert, wird richtig gut: Der Valve-Megahit überzeugt auch auf Xbox.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3	Killzone	88%	01/05

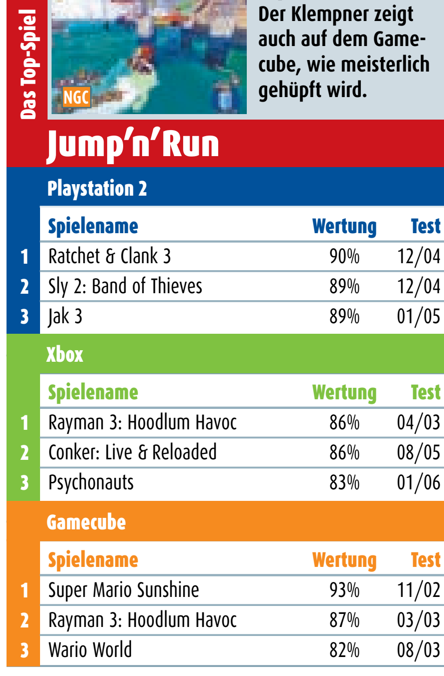
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Half-Life 2	91%	01/06
2	Halo 2	91%	01/05
3	Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Jump'n'Run



Das Top-Spiel (NGC)
Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Psychonauts	83%	01/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel

Das Top-Spiel (PS2)
Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	12/05
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

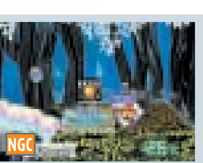
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure



Das Top-Spiel (NGC)
Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Shadow Hearts Covenant	85%	04/05

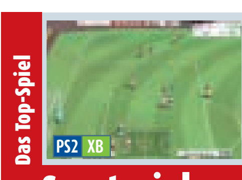
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable: The Lost Chapters	90%	01/06
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel



Das Top-Spiel (PS2, XB)
Pro Evolution Soccer 5
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K5	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

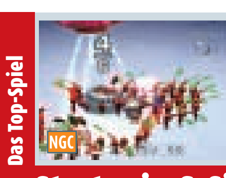
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K6	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	87%	12/05

Strategie & Simulation



Das Top-Spiel (NGC)
Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims 2	86%	12/05
2	Fußball Manager 2005	86%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	12/05



NEUERSCHEINUNGEN JANUAR

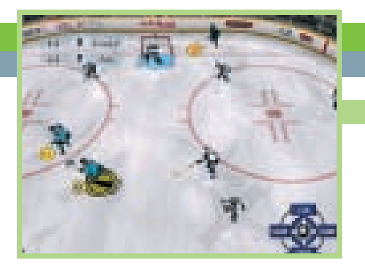
Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Gene Troopers	Atari	Ego-Shooter	19. Januar
NBA 2K6	2K Sports	Sportspiel	27. Januar
NHL 2K6	2K Sports	Sportspiel	27. Januar
Sega Classics Collection	Sega	Spielesammlung	6. Januar
Torino 2006	2K Sports	Sportspiel	20. Januar
We Love Katamari	Namco	Geschicklichkeit	26. Januar
World Poker Tour	2K Sports	Simulation	27. Januar
World Racing 2	Atari	Rennspiel	19. Januar
WWII: Battle over Europe	Midas	Action	Januar
Zathura	Take 2	Action-Adventure	27. Januar

Xbox



Spielename	Hersteller	Genre	Release
NBA 2K6	2K Sports	Sportspiel	27. Januar
NHL 2K6	2K Sports	Sportspiel	27. Januar
Torino 2006	2K Sports	Sportspiel	20. Januar
World Poker Tour	2K Sports	Simulation	27. Januar
Zathura	Take 2	Action-Adventure	27. Januar

Xbox 360



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Dead or Alive 4	Microsoft	Beat'em-Up	Januar
NBA 2K6	2K Sports	Sportspiel	27. Januar
NHL 2K6	2K Sports	Sportspiel	27. Januar
Ridge Racer 6	Electronic Arts		19. Januar

Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Mario Party 7	Nintendo	Partyspiel	Januar

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
24: Das Spiel	Sony	Action-Adventure	1. Quartal
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2006
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	1 Quartal
Armored Core - Nexus	Nobilis	Action	1. Quartal
ATV Offroad Fury 3	Codemasters	Rennspiel	10. Februar
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	1. Quartal
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	23. Februar
Bully	Take 2	Action	2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	16. Februar
City of the Dead	Hip Interactive	Action	1. Quartal
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2006
Da Vinci Code Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Dance Factory	Codemasters	Tanzspiel	1. Quartal
Devil Kings	Capcom	Action	Februar
Dragon Quest 8	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal
Drakengard 2	Ubisoft	Rollenspiel	März
Driver: Parallel Lines	Atari	Action	März
DTM Race Driver 3	Codemasters	Rennspiel	24. Februar
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	März
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	24. März
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	2006
Football Generations	Midas	Sportspiel	2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	März
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	1. Quartal
Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Action	Februar
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	Februar
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2006
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	1. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	2006
Namco Museum: 50th Anniversary	Namco	Arcade	16. Februar
Okami	Capcom	Action-Adventure	2. Quartal
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Action	17. März
OutRun 2006: Coast to Coast	Sega	Rennspiel	März
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	16. Februar
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	2006
Pro Evolution Soccer Management	Konami	Simulation	März
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	Februar
Rampage Total Destruction	Midway	Action	1. Quartal
Regiment, The	Konami	Action	2006
Rogue Trooper	Eidos	Action	April
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal
Samurai Showdown 5	SNK	Beat'em-Up	1. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	2006

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Shadow of the Colossus	Sony	Action-Adventure	Februar
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	Sony	Action	1. Quartal
Sonic Riders	Sega	Rennspiel	März
Splinter Cell 4	Ubisoft	Action-Adventure	März
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Suikoden Tactics	Konami	Strategie	23. Februar
Sword of Etheria, The	Konami	Action	23. Februar
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	Februar
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	März
WWII: Tank Battles	Midas	Action	1. Quartal

Xbox	Hersteller	Genre	Release
Advent Rising	Majesco	Action-Asventure	Februar
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2006
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	1. Quartal
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	1. Quartal
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	23. Februar
Blazing Angles: Squadrons of WWII	Ubisoft	Action	1. Quartal
Bully	Take 2	Action	2006
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	16. Februar
City of the Dead	Hip Interactive	Action	1. Quartal
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2006
Da Vinci Code Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Dancing Stage Unleashed 3	Konami	Tanzspiel	März
Driver: Parallel Lines	Atari	Action	März
DTM Race Driver 3	Codemasters	Rennspiel	24. Februar
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	März
Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	24. März
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	März
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	1. Quartal
Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Action	Februar
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	Februar
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2006
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	1. Quartal
King of Fighters: Maximum Impact Maniax	SNK	Beat'em-Up	1. Quartal
Michael Schumacher Worldtour Kart	Atari	Rennspiel	Februar
Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Arcade	16. Februar
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	16. Februar
Painkiller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	6. März
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Raze's Hell	Majesco	Action	24. Februar
Rogue Trooper	Eidos	Action	April
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal
Samurai Showdown 5	SNK	Beat'em-Up	1. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	2006
Snow	Take 2	Aufbausimulation	2006
Sonic Riders	Sega	Rennspiel	März
Splinter Cell 4	Ubisoft	Action-Adventure	März
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2006
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	Februar
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	März

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2006
BDFL Manager 2006	Codemasters	Simulation	1. Quartal
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2006
Chromehounds	Sega	Action	1. Quartal
Crackdown	Real Time Worlds	Action	2006
Darkness, The	Majesco	Action-Adventure	2006
Dead Rising	Capcom	Action	2006
Elders Scrolls 4, The: Oblivion	Take 2	Rollenspiel	2. Quartal
Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Frame City Killer	Namco	Action	2006
Full Auto	Sega	Rennspiel	1. Quartal
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	Februar
Lost Planet	Capcom	Action	4. Quartal
Mass Effect	Bioware	Rollenspiel	2006
MotoGP 06	THQ	Sportspiel	2006
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	2006
Outfit, The	THQ	Action	März
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Prey	Take 2	Ego-Shooter	2006
Resident Evil 5	Capcom	Action	2006
Rumble Roses XX	Konami	Beat'em-Up	2006
Saint's Row	THQ	Action	Mai
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	2006
Splinter Cell 4	Ubisoft	Action-Adventure	März
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	2006
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	März
Timeshift	Atari	Ego-Shooter	März
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	März
Too Human	Silicon Knights	Action	2006
Top Spin 2	Take 2	Sportspiel	1. Quartal

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	März
Harvest Moon Magical Melody	Rising Star Games		März
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Arcade	16. Februar
Odama	Nintendo	Action	31. März
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Splinter Cell 4	Ubisoft	Action-Adventure	März
Spongebob Schwammkopf und Freunde: Unite	THQ	Jump'n'Run	17. Februar
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	Februar
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Capcom	Action	Februar

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	WWE SmackDown vs. RAW 2006	THQ
2.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
3.	FIFA 06	Electronic Arts
4.	Star Wars Battlefront 2	LucasArts
5.	Resident Evil 4 (dt.)	Capcom

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Star Wars Battlefront 2	LucasArts
2.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
3.	FIFA 06	Electronic Arts
4.	Fable: The Lost Chapters	Microsoft
5.	T. Hawk's American Wasteland	Ubisoft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Mario Smash Football	Nintendo
2.	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo
3.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
4.	FIFA 06	Electronic Arts
5.	Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Smaragd	Nintendo
2.	Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts
3.	FIFA 06	Electronic Arts
4.	Die Sims 2	Electronic Arts
5.	Fire Emblem: The Sacred Stones	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	NDS
2.	Naruto: Gekitou Ninja T. 4	Tomy	NGC
3.	Rockman EXE 6: D. Grega	Capcom	GBA
4.	Soul Calibur 3	Namco	PS2
5.	Ratchet: Gladiator	Sony	PS2
6.	Rockman EXE 6: D. Faltzer	Capcom	GBA
7.	Pokémon Fushigi na D.	Nintendo	GBA
8.	Ikusa Gami	Genki	PS2
9.	Pokémon Fushigi na D.	Nintendo	NDS
10.	Mobile Suit Gundam SEED	Bandai	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Star Wars Battlefront 2	LucasArts	Xbox
2.	Star Wars Battlefront 2	LucasArts	PS2
3.	Call of Duty 2	Activision	360
4.	Madden NFL 06	Electronic Arts	PS2
5.	WWE SmackD. vs. RAW '06	THQ	PS2
6.	Madden NFL 06	Electronic Arts	360
7.	GTA: Liberty City Stories	Take 2	PSP
8.	T. Hawk's American Wastel.	Activision	PS2
9.	Mario Party 7	Nintendo	NGC
10.	Mario Kart	Nintendo	NDS





Oliver Schultes



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

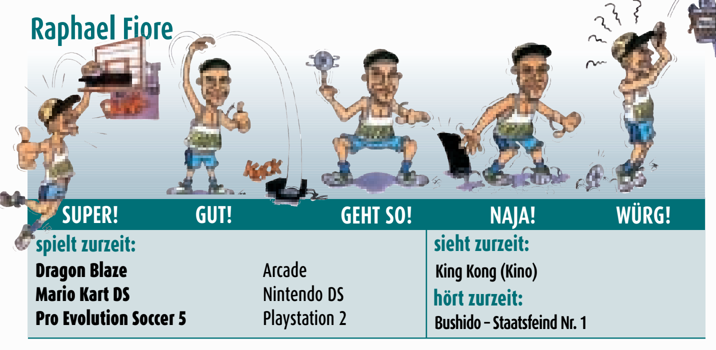
spielt zurzeit:

Black	Xbox
Half-Life 2	Xbox
Mario Kart DS	Nintendo DS

sieht zurzeit: King Kong (Kino)

hört zurzeit: 30 Seconds to Mars – A Beautiful Lie

Raphael Fiore



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

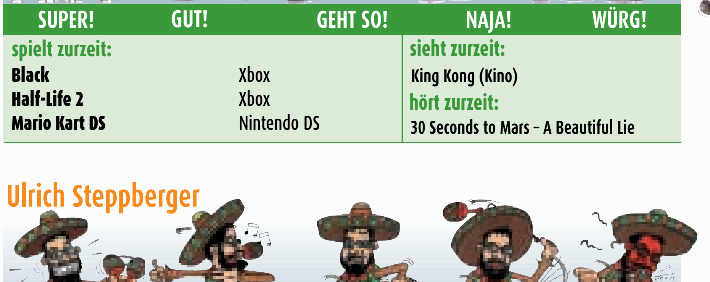
spielt zurzeit:

Dragon Blaze	Arcade
Mario Kart DS	Nintendo DS
Pro Evolution Soccer 5	Playstation 2

sieht zurzeit: King Kong (Kino)

hört zurzeit: Bushido – Staatsfeind Nr. 1

Ulrich Steppberger



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

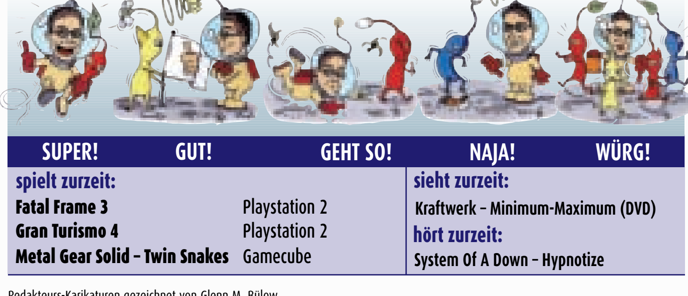
spielt zurzeit:

Project Gotham Racing 3	Xbox 360
Ridge Racer 6	Xbox 360
Zuma	Xbox 360

sieht zurzeit: Serenity im O-Ton (DVD)

hört zurzeit: rüde Autofahrergrüße im Xbox-Live-Headset

Thomas Stuchlik



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Fatal Frame 3	Playstation 2
Gran Turismo 4	Playstation 2
Metal Gear Solid – Twin Snakes	Gamecube

sieht zurzeit: Kraftwerk – Minimum-Maximum (DVD)

hört zurzeit: System Of A Down – Hypnotize

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





Janina Wintermayr



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

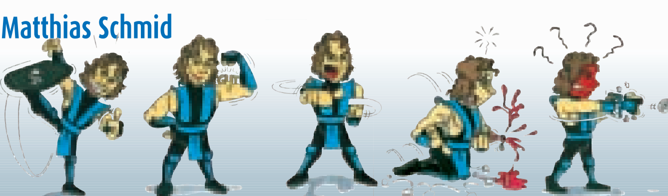
spielt zurzeit:

GTA: Liberty City Stories	Sony PSP
Prince of Persia Revelations	Sony PSP
Zooo	GBA

sieht zurzeit: Sonnenuntergänge in der Karibik

hört zurzeit: Oral Fixation Vol. 2 – Shakira

Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Black	Xbox
Ryuu Ga Gotoku	Playstation 2
Shenmue	Dreamcast

hört zurzeit: Terminal Choice, Samsas Traum, ASP, God Module, VNV Nation, Welle Erdball, Diva Destruction, Soko Friedhof, [:SITD:]

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Die Sims 2	Sony PSP
GTA Liberty City Stories	Sony PSP
Twisted Metal Head-On	Sony PSP

sieht zurzeit: Dog der Kopfgeldjäger (TV)

hört zurzeit: Pogoradio – via PSP

Gastredakteur

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

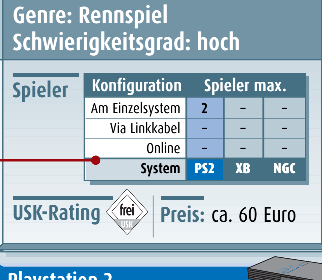
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

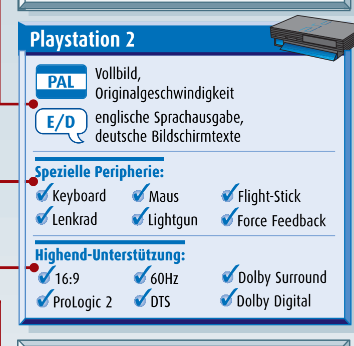
SPIELSPASS

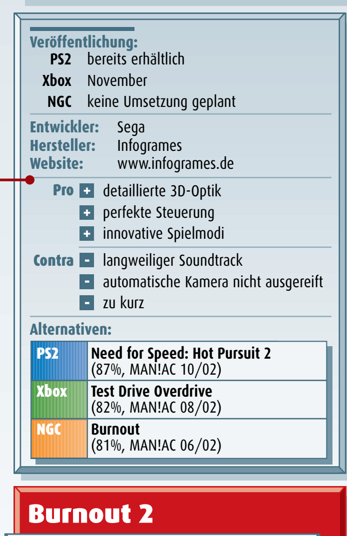
Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

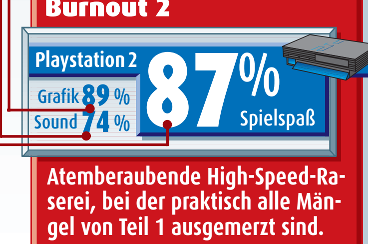
IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.









MANISCHER MOMENT!



Sommernachtstraum im Winter: Erblondet und mit Kajal verziert machte MAN!AC-Mitarbeiter Max Wildgruber die Theaterbühne unsicher.

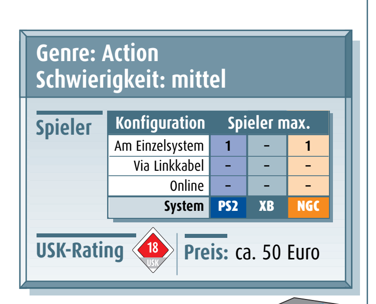
Freier Mitarbeiter mit Hang zur Dramatik: Die Regiearbeit für die anyMAN!AC-Beiträge reichte Max Wildgruber nicht mehr, etwas noch Anspruchsvolleres musste her. Da kam die Rolle des Elfenkönigs Oberon in Shakespeares Stück "Sommernachtstraum" gerade recht. Gewandet in grünem Stoff, geschmückt mit Efeukranz und verziert mit Kajal-Stift fegte er in der Vorweihnachtszeit Derwisch-gleich durch die Augsburger Theater-Szene. Ausverkaufte Vorstellungen, eine kurzfristig angesetzte Zusatz-Show (wegen hoher Nachfrage) und zufriedene MAN!AC-Redakteurs-Mienen zeugen von der hohen Qualität der Aufführung. Wenn Max dieses Niveau jetzt noch in die anyMAN!AC-Filme rüberretten könnte…







True Crime New York City

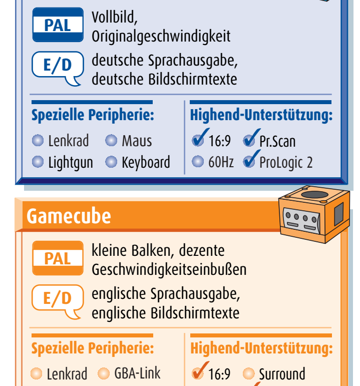


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration		Spieler max.	
Am Einzelsystem	1	–	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 Preis: ca. 50 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
○ Lenkrad ○ Maus	✔ 16:9 ✔ Pr.Scan
○ Lightgun ○ Keyboard	○ 60Hz ✔ ProLogic 2

Gamecube

PAL: kleine Balken, dezente Geschwindigkeitseinbußen
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
○ Lenkrad ○ GBA-Link	✔ 16:9 ○ Surround
○ Keyboard ○ Card-e-Read.	○ 60Hz ✔ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (85%, MAN!AC 01/06)
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Luxoflux, USA
Hersteller: Activision
Website: www.truecrime.com

Pro
+ spannende, abwechslungsreiche Missionen
+ aufrüttelndes Storytelling
+ einwandfreie automatische Zielfunktion

Contra
- im Vergleich zur großartigen Xbox-Version fehlerhaft und technisch schwach
- verkorkste Steuerung (Gamecube)

Alternativen:

PS2	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 08/05)
NGC	True Crime: Street of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)



True Crime: New York City

Playstation 2 – Grafik 72 % – Sound 88 % – 73 % Spielspaß

Gamecube – Grafik 74 % – Sound 88 % – 74 % Spielspaß

Schwache Umsetzung des Xbox-Hits mit coolen Missionen, aber massig Bugs und mieser Technik.



PS2 Marcus steht im Regen: Die PS2-Version nervt mit schlampiger Programmierung – fehlerhafte Kollisionsabfrage und Ruckel-Orgien sind die Folge.

In der letzten Ausgabe faszinierte uns die Xbox-Version von "True Crime: New York" mit tadellosem Missionsdesign, mustergültiger Steuerung, spannender Story und glänzender Optik. Dafür erhielt das pompöse Action-Drama unseren begehrten Award. Wieso die PS2- und Gamecube-Version im Schatten der Xbox-Fassung stehen, lest Ihr hier.

Bullenstress

Im ausführlichen Tutorial durchlebt Ihr hautnah Reeds Werdegang vom Gesetzesbrecher hin zum rechtschaffenen Cop. Während die komplexe Steuerung auf den PS2-Controller zugeschnitten ist, ärgern sich Gamecube-Polizisten über die gerappelt volle Padbelegung. Nach der Lerntour geht es in Zivil auf die Straße. Manhattan lebt: Dutzende Fahrzeuge brausen durch die Landschaft und hunderte Menschen bevölkern die Straßen. Diesem Treiben scheint die PS2- und Gamecube-Technik nicht gewachsen. Im Vergleich zum (fast) durchweg flüssigen Xbox-Geschehen ruckelt die Gamecube-Version heftig. Noch schlimmer fällt das Urteil bei der PS2-Version aus: Dort verkommen Verfolgungsjagden schon einmal zu Schneckenrennen.



NGC Büro-Spaß: Solche Clipping-Fehler sieht Marcus öfters.

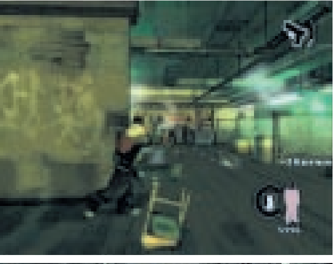


NGC Die prall gefüllte Steuerung überfordert den Cube-Controller.

Ich mach' was mir gefällt

Im Verlauf der dramatischen Geschichte verbessert sich Euer Protagonist in zahlreichen Kategorien wie Schussfertigkeit oder Zielgeschwindigkeit und erlernt neue Kampftechniken. Diese habt Ihr in der riesigen Metropole bitter nötig: Denn an jeder Ecke wächst Gesindel wie Pilze aus dem Boden. Der nichtlineare Spielverlauf erlaubt Euch große Unabhängigkeit. Rot markierte Ziele weisen auf Verbrechen hin, die sich gerade ereignen. Wenn Ihr nicht umgehend am Tatort erscheint, verpasst Ihr diese Minimissionen, die von simplen Prügeleien bis hin zu Bomben-Entschärfungen reichen. Wer sich als Mr. Bleifuß einen Namen verschaffen will, folgt blauen Pfeilen und nimmt an verbotenen Straßenrennen teil. Besonders verrückt geht es bei orangen Markierungen zu: Hier trefft Ihr durchgeknallte Auftraggeber, die Euch für einen Gefallen fürstlich entlohnen. Zeigt Drogen-Dealern, wer im Ghetto regiert oder beglückt eine Dame im Polizeiauto.

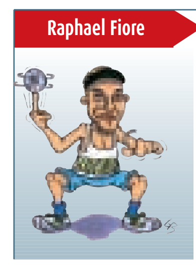
Richtungsweisend für das Vorankommen im Cop-Drama sind die vier großen Fälle. Hier steckt Ihr tief im Intrigen-Sumpf, prügelt, schießt und rast, was das Zeug hält und messt Euch am Ende der vielschichtigen Missionen mit übel gelaunten Endgegnern. Ob Ihr in die Rolle des guten oder bösen Cops schlüpft, bleibt Euch überlassen: Ein aufrichtiger Held steigt die Karriereleiter empor, während Fieslinge sich mit schmutzigem Geld die Taschen füllen. Musikalisch mag es Marcus vielfältig: Wählt aus einer erlesenen Vielfalt von Rap, Pop und Rock. *rf*





PS2 Schusswechsel und Verfolgungsjagden wechseln sich ab.

Raphael Fiore



Schlampige Umsetzung: Es ist mir schleierhaft, wieso die Entwickler solch unterschiedliche Versionen auf den Markt werfen. Die exzellente Xbox-Version protzt mit herrlicher Optik, die nur selten ruckelt. Anders sieht es bei der PS2- und Gamecube-Fassung aus. Die teils derben Monsterruckler sind Spielspaßkiller. Glücklicherweise beschränken sich die Stottereinlagen in den großen Fällen auf ein Minimum. Außerdem stolpert Ihr über groteske Programmierfehler, die in der Xbox-Version nicht auftauchen. Schließlich überfordert die unnötig verkomplizierte Gamecube-Steuerung Einsteiger. Wer die Xbox-Fassung nicht kennt und sich nicht an den technischen Mängeln stört, bekommt ein spielerisch einwandfreies Cop-Drama mit spannenden Missionen.





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: David Perry **Feature:** MAN!AC Jahresrückblick 2005 **Next Level:** amBX – die vierte Spieledimension **Retro:** Nintendo 64, Making of The Last Ninja **Retro-Anzeige:** Extreme-G



JAHRESRÜCKBLICK

Fakten, Faxen, Favoriten:
Das Beste aus zwölf Monaten MAN!AC

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



MDK

Enter the Matrix

Steckbrief

Name:	David Perry
Alter:	38
Position:	Präsident Shiny Entertainment

Softographie (Auswahl)

Earthworm Jim
SNES, Mega Drive u.a., 1994

MDK
PSone, 1997

Wild 9
PSone, 1998

Enter the Matrix
PS2, Xbox, Gamecube, 2003

ÜBER 20 JAHRE IM GESCHÄFT UND IMMER NOCH NICHT MÜDE: DER CHEF VON SHINY ENTERTAINMENT STEHT REDE UND ANTWORT UND ERZÄHLT, WIE ES SICH ALS REGENWURM-ZÜCHTER UND HERR DER MATRIX SO LEBT.

David Perry über Shiny

Was geschah eigentlich mit Interplay? Früher wart Ihr doch Teil von deren Portfolio.

Interplay wurde von der französischen Firma Titus übernommen, die sich aber letztlich die Entwicklung unseres Spiels nicht leisten konnte – eine aufwändige Hollywood-Umsetzung mit neuen Filmaufnahmen etc. kostet eben sehr, sehr viel Geld. Darum haben sie sich nach einem Abnehmer umgesehen: Beinahe jeder namhafte Hersteller war interessiert, letztlich machte Atari das höchste Angebot.

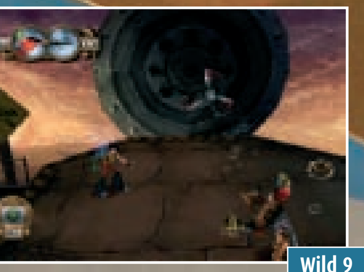
Gibt es Shiny-Spiele, die niemals veröffentlicht wurden?

Bislang kam alles auf den Markt, was wir entwickelt haben – allerdings nicht immer in der Form, wie es von uns geplant war. Ein Musterbeispiel dafür ist das Helikopter-Spiel "R/C Stunt Copter": Ich wollte ein originelles, aber billiges Spiel für zwischendurch machen. Aber Interplay verkaufte die Rechte an Midway, wo man missionsbasierte Levels und eine Story forderte – letztlich habe ich das Projekt abgegeben und es wurde von einem anderen Produzenten beendet.

Sie haben schon immer viel mit Lizenzen gearbeitet. War es damals leichter oder ist der Umgang damit heute einfacher?


Earthworm Jim

Aladdin


Wild 9

Coolspot

Früher hatten wir weniger Stress. Es ging für die Hersteller nur um etwas Zusatzgeld, wir hatten viele Freiheiten. Heute sind die Lizenzgeber viel mehr interessiert, was aus ihrem Produkt entsteht. Für mich waren bekannte Marken aber immer gut und haben meiner Karriere geholfen.

Was macht Ihnen mehr Spaß: Kleine und überschaubare Spiele zu entwickeln oder ein riesiges Projekt zu verwirklichen?
Ich habe inzwischen an über 80 Spielen gearbeitet. Irgendwann erreichst du den Punkt, an dem du dich fragst, was als nächstes kommen soll. Bei großen Produktionen lernt man so viel Neues, darum ist es für mich interessanter, immer wieder etwas anzugehen, was ich noch nicht gemacht habe.

Also haben Sie keine Pläne, noch einmal etwas Kleineres zu machen, z.B. für die neuen Handhelds?
Indirekt habe ich das schon getan: Das Hacker-Minispiel von ”Enter the Matrix” ist meine Idee, die ich schon immer mal ausprobieren wollte – meine Programmierer haben das richtig gut hingekriegt. Aber ansonsten ist mein Motto ‘größer, größer, größer’.

Wenn Sie für eins Ihrer Spiele dauerhaft in Erinnerung bleiben könnten, welches wäre es?
Es ist schon seit langem ”Earthworm Jim”: Egal, in welches Land ich reise, es wird mit meinem Namen verbunden bleiben – und eines Tages würde ich gerne eine Fortsetzung machen.

David Perry über die 16- und 32-Bit-Ära

Was halten Sie von den Neuauflagen von Titeln wie ”Earthworm Jim” oder ”Aladdin”, mit denen Sie sich Ihren Namen gemacht haben?
Es ist toll, dass meine Kreationen weiter populär sind und sich Leute die Mühe geben, sie durch Emulation oder Neuentwicklung am Leben zu erhalten.

Was sind die Gründe, dass Sie an Ihre Mega-Erfolge der 16-Bit-Zeit auf neueren Konsolen nicht anknüpfen konnten?
Ein großer Unterschied ist, dass ich die Spiele nicht mehr selber mache: Früher habe ich alles programmiert und mich als Chef des Teams mehr eingebracht, heute bin ich Präsident von Shiny und damit auf die dunkle Seite – Management – gewechselt. Es ist schon mal frustrierend, wenn man sich eine Sache wünscht, die dann aber anders umgesetzt wird. Ich fühle mich fast so, als ob ich in meiner Karriere erfolgreicher war, als ich verdient habe, denn ich hatte ja viele Nummer-1-Hits.

Wieso sind Spieler Ihrer Meinung nach nicht auf ”Wild 9” abgefahren?
Ich machte den klassischen Fehler, zu viele Entwicklungen auf einmal anzugehen. Statt meine eingespielte Truppe zusammen zu lassen, habe ich sie auf vier Titel aufgeteilt. Es geht aber nicht, viele Leute einzustellen und das Beste zu hoffen – in der Hinsicht war ”Wild 9” eine Lektion für mich. Obwohl ich das Konzept hinter dem Spiel immer noch für sehr gut halte, hat die Ausführung nicht ganz gestimmt.

David Perry über ”MDK”

”MDK” war das erste Spiel mit einer zoombaren Ansicht für das Sniper-Gewehr – woher kam diese Idee?
Jedes unserer Spiele hat seine Eigenheiten. Einer meiner Grafiker sagte zu mir ‘Wäre es nicht cool, wenn man jemand aus einem Kilometer Entfernung ins Auge schießen könnte? Lass uns doch ausprobieren, ob wir das hinkriegen’. Die Programmierer haben dann das Konzept und die Technologie dafür ausgeknobelt, denn damals musste sonst immer alles ganz nahe dran sein.

Mit dem zweiten ”MDK” hatten Sie aber nichts mehr zu tun?
Nein, das ist ein gutes Beispiel für Lizenzen. Man kann Spiele basierend auf Vorlagen machen oder seine Kreationen selbst an andere Firmen weitergeben. Das haben wir mit ”Earthworm Jim” so gemacht und auch mit ”MDK”.

Was halten Sie von ”MDK 2”?
Es war etwas anderes, als wir wohl gemacht hätten, aber Bioware sind sehr gute Entwickler, und es hat mich gefreut, dass sie es entwickelt haben und nicht irgendjemand sonst.

David Perry über ”Matrix”

Auf der Shiny-Webseite steht, dass Sie die Rechte an den ”Matrix”-Filmen erworben haben. Gehören sie tatsächlich Ihnen?
Genau genommen hat sie Interplay gekauft, aber die Wachowskis bestanden darauf, dass Shiny die Spiele entwickelt – wohin auch immer wir also gingen, die Rechte machten den gleichen Weg. Wie Atari uns übernommen hat, bekamen sie auch ”Matrix” mit dazu – so läuft es im Geschäft ab.

Machen Sie sich keine Sorgen, dass die ablehnende Reaktion des Publikums auf die beiden letzten ”Matrix”-Filme die Absatzchancen von ”Path of Neo” beeinträchtigt?
Ich glaube, dass viele Leute aus dem Kino mit einer ‘Was war das?’-Stimmung gekommen sind, weil im Gegensatz zu normalen Filmen kein richtiger Schluss erzählt wurde. Im Spiel dagegen haben wir ein neues und endgültigeres Ende. Ich denke, das ist für Fans der Serie sehr interessant.

David Perry über Konsolen-Hardware

Was halten Sie von Nintendo DS und Sony PSP?
Ich liebe das Design der PSP, aber ich wünschte, Sony hätte die Hardwarepower erhöht – sie müsste eine tragbare PS2 sein und nicht weniger, das geringere Potenzial ist schade. Beim DS spielt die vorhandene Spieleauswahl eine große Rolle: ”Ridge Racer” sieht im Vergleich zur Sony-Variante schlecht aus, dafür gibt es wiederum Titel wie ”Nintendogs” – beide haben ihre Stärken und Schwächen.

Wie finden Sie die Xbox 360?
Sie ist genau so, wie ich sie mir vorgestellt hätte. Mir gefällt, dass es wieder eine Festplatte gibt – ich mag das in Konsolen und hoffe, dass möglichst viele Leute eine dazu kaufen.

Wollen Sie zukünftig auch was in Sachen Online-Spiele machen?
Auf jeden Fall. Es wird der nächste Schritt von Shiny sein, damit was Schickes anzustellen.

Hat Sie mal ein Hersteller gefragt, bei der Entwicklung einer neuen Konsole zu helfen?
Nein, aber ich würde es gerne tun. Ich nerve sie auch regelmäßig mit meinen Ideen, ob sie das wollen oder nicht (lacht).


The Matrix: Path of Neo

MAN!AC JAHRGANG 2005



01/05

JANUAR

"Massenmord als Kindersport": Eine TV-Reportage mit diesem Titel sorgt bei Videospielern für Kopfschütteln und bei Eltern für Panik. Vor Polemik strotzend schießt die "Frontal 21"-Sendung gegen Jugendschutzgesetz und USK. Einige aufgescheuchte Politiker wittern ein willkommenes Wahlkampfthema und melden sich mit Forderungen wie etwa einem Herstellungsverbot für Gewaltspiele zu Wort.

Mit **"Der Herr der Runden"** produzieren wir den bislang aufwändigsten anyMAN!AC. Zwei Kameras, acht Darsteller, ein Pferd, ein Dutzend Zuschauer, authentische Mittelalter-/Ork-Outfits und mehrere Stunden Filmmaterial – der Stoff, aus dem vier Minuten RPG-Parodie sind. Bei den Lesern kam's zwiespältig an: Während die einen sehnsüchtig auf eine Fortsetzung warten, fordern andere das Ende des dilettantischen Kasperltheaters.



02/05

FEBRUAR

Ein Einkaufszentrum in San Francisco wird zur Ruhmeshalle für Videospiele. Auf dem **"Walk of Game"** kommen Spiele, Helden und Entwickler zu verdienten Ehren. Die ersten 'Berühmtheits-Sterne' heimsen Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, "Pong"-Schöpfer Nolan Bushnell, die Ego-Ballerei "Halo" sowie die Videospiel-Charaktere Mario, Link und Sonic ein.

Mit dem Artikel **"Konsolen-Krankheiten"** und dem zugehörigen DVD-Beitrag beleuchten wir die technischen Abgründe von PS2, Xbox, Gamecube & Co. Ob Clipping, Tearing oder Aliasing – ob "GTA San Andreas", "Splinter Cell" oder "Halo 2": MAN!AC deckt die unschönen Begleiterscheinungen der 3D-Technik auf und analysiert die Gründe.

Um innovative Beilagen waren wir noch nie verlegen und so gab's in der Februar-Ausgabe den ersten Teil des **"Oddworld: Strangers Vergeltung"**-Kartenspiels.





05/05

MAI

Umbrella-Mapping, 'Active Voice'-Feature, ein zum Anamorph-Syndrom mutierter T-Virus und Zwischensequenzen, in denen wiederholt das Wort 'Irprapilal' auftaucht – eigentlich genug Blödsinn, um das **"Resident Evil 5"-Preview für Sonys PSP** als Aprilscherz zu entlarven. Aber weit gefehlt: Viele Leser und sogar einige Webseiten nahmen uns die absurde Geschichte um Heldin Ina Jan ab. Reingefallen!

MAN!AC-Mitbegründer Winnie Forster veröffentlicht die 1.5-Version seines Buches **"Spielkonsolen und Heimcomputer"**. Neben einer optischen Runderneuerung gibt's 226 statt 146 Seiten Lesestoff sowie neu hinzugekommene Kapitel über aktuelle Handhelds und erweiterte Abhandlungen über Hardware-Klassiker. Ein unverzichtbares Nachschlagewerk für alle Videospieler.

Im Extended-Bereich fungieren die **MAN!ACs als Models für Videospielklamotten**. "Wenn schon Hardcore-Zocker, dann bitte mit Stil", lautet das Motto der Modenschau. Schauwert ganz anderer Art besitzt das **Special über Lightgun-Shooter:** Fast 40 Jahre Lichtpistolen-Knallereien lassen wir Revue passieren und sinnieren über die ungewisse Zukunft des Genres angesichts neuartiger Bildschirmtechniken.



06/05

JUNI

Schock für Fans des außergewöhnlichen Spielerlebnisses: **Entwickler Oddworld Inhabitants** (u.a. "Abe's Oddysee" für PSone und "Strangers Vergeltung" für Xbox) **zieht sich vorerst aus der Gamesbranche zurück** und konzentriert sich auf "die Verschmelzung von Spielen, Filmen, TV und Netzwerk-Techniken." Auf unsere Nachfrage versicherte Kreativkopf Lorne Lanning, dass "es an der Zeit sei, sich auf ein größeres Medienspektrum auszuweiten, aber Spiele definitiv ein Teil davon sind."

Microsoft geht neue Wege in Sachen Ankündigung einer neuen Konsole: Einige Tage vor der ersten Präsentation auf der E3-Messe soll auf dem Musiksender MTV ein 30-minütiges Special für größtmögliches öffentliches Interesse sorgen. In der Nachbetrachtung ein fragwürdiges Experiment, kamen Konsole und Spiele doch reichlich kurz.

Alles andere als zu kurz kam **MAN!AC-Praktikant Christian Huberts**, der dank seines journalistischen Talents sowie aufgeschlossenen Wesens nicht nur Heft- und DVD-Beiträge anfertigen durfte. Wir rekrutierten ihn auch kurzerhand für den anyMAN!AC-Beitrag, wo er immer und immer wieder den Videospieler-Blues über sich ergehen lassen musste. Respekt für dein Durchhaltevermögen, Christian!

IN DEN LETZTEN ZWÖLF MONATEN HAT SICH VIEL GETAN – BEI EUREM LIEBLINGSHOBBY VIDEOSPIELE UND BEI DER MAN!AC. BÜHNE FREI FÜR FAKTEN, FAXEN UND FAVORITEN!



MÄRZ

Nach drei Parallel-Ausgaben ist Schluss mit der **'MAN!AC ohne DVD'**. Die überwältigende Mehrheit der Käufer entscheidet sich für das Heft mit Disc, die 'Unplugged'-Version wird eingestellt.

Schluss macht auch Martin Edmondson, ehemaliger Creative Director des Entwicklers Reflections: Nach den in puncto Spielspaß wenig berauschenden zweiten und dritten Teilen von "Driver" steigt der Branchen-Veteran aus.

Einsteigen tut dagegen Software-Gigant **Electronic Arts – bei Ubisoft**. Knapp 20 Prozent der Aktien sichert sich EA und wird damit zum größten Anteilseigner des "Splinter Cell"-Herstellers.

Auf Shopping-Tour geht auch MAN!AC-Autor Oliver Ehrle: Bewaffnet mit Fotoapparat und Filmkamera macht er die Tokioter Videospielläden unsicher. Damit die Leser auch was davon haben, gibt's einen Einkaufsführer im Heft und auf DVD. Eine unverzichtbare Hilfe beim Stöbern nach gebrauchten und seltenen Games.



APRIL

Eine echte Monsterausgabe: **Im Test von "Doom 3"** huschen Monster durch düstere Gänge und sorgen für regelmäßige Herzattacken. In **"Resident Evil 4"** (dt.) ballern wir Löcher in Monsterkörper und erfreuen uns am besten Teil der Horror-Serie. Das wird mit einer anyMAN!AC-Premiere gewürdigt: Wir synchronisieren eine Zwischensequenz neu mit verschiedenen bayerischen Dialekten und ernten nicht nur von Einheimischen Lob.

Monstermäßig auch die Auftritte von **"Gran Turismo 4"** und **"Oddworld: Strangers Vergeltung"**: Während Sonys Raser-Sim wie geschnitten Brot über die Ladentheken wandert, laufen die Verkäufe des innovativen Oddworld-Shooters mäßig – trotz hoher Spielspaß-Wertung.

Nintendo verkündet die Details für **den Europa-Start des DS-Handhelds**. 150 Euro für die Hardware und zwischen 30 und 40 Euro für die Spiele müssen Käufer auf den Tisch legen.



JULI

Showdown in Los Angeles: Sony, Microsoft und Nintendo hauen auf die Pauke und präsentieren auf der E3-Messe ihre NextGen-Konsolen. Überraschungssieger der Veranstaltung ist Sony: Der japanische Unterhaltungsriese enthüllt nicht nur das Design der PS3, sondern versetzt mit vorberechneten Filmchen alle Anwesenden in Erstaunen. "Sollte diese grafische Qualität auf der PS3 möglich sein, dann muss sich Microsoft warm anziehen", so der Tenor am Ende der Pressekonferenz. Die Xbox-360-Premiere gerät anschließend zum unfreiwillig komischen Happening: Sichtlich verunsichert preist das Microsoft-Trio Bach, Allard, Moore die Vorzüge des Xbox-Nachfolgers an – ab und an unterbrochen von einer johlenden, offensichtlich gecasteten Fanmeute. Die wahren Stärken der Xbox 360 gehen in dem Durcheinander von Personalisierungsmöglichkeiten, Online-Optionen und Vernetzungs-Varianten unter. Aber es geht noch schlimmer. Nintendo geizt mit Details zur Revolution-Konsole, nennt weder technische Daten noch werden Spiele gezeigt – frei nach dem Motto: außer einem Prototypen nichts gewesen.

Unschöner Trend der E3-Messe: Viele Entwickler setzen Gewaltinhalte über Substanz. Exemplarisch dafür steht "50 Cent: Bulletproof", das Köpfe wegballern und Messer in den Hals rammen zum coolen, hippen Fernseh-Event verkommen lässt. Eine mehr als fragwürdige Tendenz.



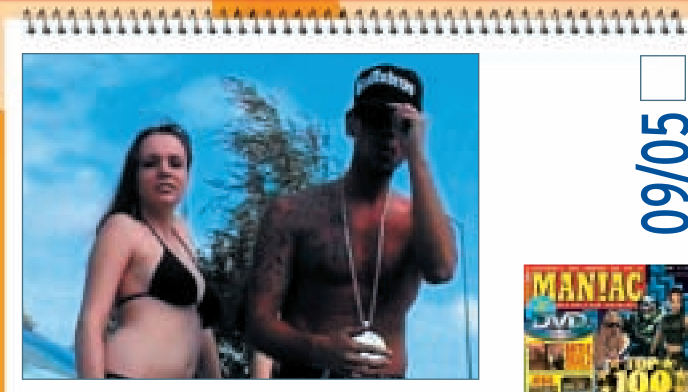
AUGUST

Sony meldet einen neuen Rekord: 90 Millionen PS2s seien ausgeliefert. 36 Mio. stehen in USA und Kanada, in den PAL-Regionen 32 Mio, der Rest in Asien. Und das alles innerhalb von etwas mehr als fünf Jahren. Die Ur-Playstation brauchte für dasselbe Ergebnis gut zwei Jahre länger.

Nackte Tatsachen servierten wir im Extended-Teil. Matthias tauchte in die Welt der erotischen Arcade-Spiele ab und förderte bei seinen Recherchen sowohl plumpe Stripshows als auch versexte Knobeleien zu Tage. Manchmal kann das Redakteursleben schon ganz schön anstrengend sein...

Derweil ließ sich **MAN!AC-Regisseur Max** von Deutschlands Hollywood-Export Nummer 1 inspirieren: Während Uwe Boll nach den 'Zelluloid-Perlen' "House of the Dead" und "Alone in the Dark" bereits die nächsten Videospielverfilmungen ins Visier nahm, schaffte es der nach einhelliger Redaktionsmeinung mieseste anyMAN!AC-Beitrag tatsächlich auf die monatliche DVD.

09/05



SEPTEMBER

MAN!AC wagt sich an ein brisantes Thema: **Die 100 besten Spiele aller Zeiten** sollen gekürt werden. Ein Unterfangen, das nicht nur in der Redaktion zu heftigen Auseinandersetzungen führt. Obwohl überraschend viele Leser mit unserer Liste konform gehen, bleiben wüste Beschimpfungen nicht aus.

Ebensolche muss auch anyMAN!AC-Hauptdarsteller Raphael über sich ergehen lassen. Dabei sorgte nicht der ausgefeilte Videospiel-Rap-Text für Aufregung, sondern die visuelle Gangster-Parodie-Umsetzung. Von **"Komm mal nach Hamburg, dann siehst du wie man rhymt und phatte Beatz macht"** bis hin zu **"Wir zeigen dir, was Straße ist"** reichen die Kommentare. Lob gibt's von allen, die es nicht ganz so verbissen sehen – gegen Janinas leicht bekleideten Auftritt hat sowieso keiner was...

Apropos leicht bekleidet: Für Riesenwirbel sorgt der **'Hot Coffee'-Cheat, der in "GTA San Andreas"** nacktes Polygonfleisch zu Tage fördert. Einmal aktiviert, könnt Ihr Held CJ beim Liebesspiel mit seinen Freundinnen beobachten und sogar Kameraposition beziehungsweise Stellungswechsel bestimmen. In den bekanntermaßen sexuell nicht ganz so aufgeschlossenen USA schalten sich sogar Politiker in den virtuellen Skandal ein. Da hilft nur Abwarten und Kaffee trinken!

10/05

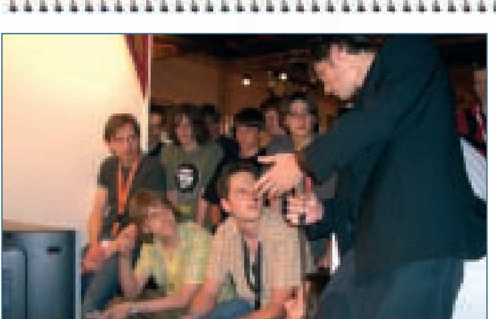


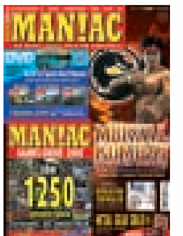
OKTOBER

Aufklärung tut Not: Angesichts von kryptischen Begriffen wie 1080i, HDMI und HD ready verstehen viele NextGen-Interessierte nur noch Bahnhof. Auf sechs Seiten erklären wir **alles Wichtige rund um hochauflösendes Fernsehen und Gaming**, geben Kaufempfehlungen für HDTV-Displays und beantworten die am häufigsten gestellten Fragen. Xbox 360 und PS3 können kommen!

Mit PSP, Nintendo DS und GBA buhlen drei potente Bewerber um die Handheldkrone. Zeit für ein Magazin, das sich ausschließlich den tragbaren Entertainern widmet. Zeit für "Mobile Gamer". Das Heft stammt aus dem gleichen Hause wie die MAN!AC und informiert über das vielfältige Universum der mobilen Unterhaltung. PSP, GBA und DS sind ebenso Thema wie Handy-Games, Pocket-PCs und portable Exoten.

11/05





NOVEMBER

Nintendo lässt die Katze aus dem Sack: Auf der Tokyo Game Show enthüllt Firmenpräsident Satoru Iwata den sagenumwobenen Revolution-Controller. Ein erweiterbares Steuergerät in Form einer Fernbedienung mit Sende-/Empfangseinheit, der Bewegungen dreidimensional im Raum erfasst und in Steuerbefehle umsetzt, soll das Spielerlebnis revolutionieren. Die Philosophie hinter dem gewagten Konzept leuchtet ein: Um bislang nicht spielenden Menschen den Einstieg in die Welt der Videogames zu erleichtern, setzt man auf vertraute Formen – die einer Fernbedienung eben.

Ebenfalls erstmals auf der TGS präsentiert wurde das Zugpferd für Sonys Playstation 3: **"Metal Gear Solid 4"**. Entwickler-Ikone Hideo Kojima bastelte zusammen mit seinem Team einen knapp 10-minütigen Trailer, der nicht nur wie gewohnt vor Witz sprüht, sondern auch die grafischen Fähigkeiten der PS3 demonstriert. Laut Kojima besteht der imposante Film komplett aus Echtzeit-Sequenzen, die in der finalen Version nochmals beeindruckender sein sollen. Wir sind gespannt.

Eine Premiere feiern auch die MAN!ACs: Besucher der Games Convention in Leipzig können am Messestand mit den Redakteuren plaudern und um Preise zocken. Wer gegen die MAN!AC-Schreiberlinge antritt oder sie gar besiegt, sahnt ab – so der Deal. Wer's verpasst hat, bekommt 2006 eine neue Chance.

12/05



DEZEMBER

Die **Veröffentlichung der Xbox 360** naht mit Riesenschritten und Microsoft lädt zum großen Vorab-Schaulaufen in Amsterdam. Beim **X05-Event stehen über zwei Dutzend 360-Spiele zum Antesten bereit:** Von Launch-Titeln wie "Perfect Dark Zero" und "Project Gotham Racing 3" bis hin zu 'Kommt irgendwann 2006'-Software wie "Dead Rising" und "Test Drive Unlimited" reicht die Palette. Was als Demonstration eines in allen Belangen überragenden Line-Ups geplant war, endet mit gemischten Gefühlen. In puncto Spielspaß gibt's meist nicht viel zu meckern, die optische Qualität lässt allerdings oft noch zu wünschen übrig. Besonders innovativ sind x-te Auflagen von Weltkriegs-Shootern und Rennspielen auch nicht gerade.

Im krassen Gegensatz dazu steht unser Redaktions-Highlight aus diesem Monat. **Capcoms Action-Abenteuer "Okami"** sieht aus wie ein virtuell gewordenes Bilderbuch, begeistert mit einem einzigartigen Mal-Feature und unwiderstehlichem künstlerischen Appeal. Bleibt nur zu hoffen, dass das Werk der Clover Studios auch den Weg in viele PS2-Laufwerke findet und nicht in der Erfolglos-Rubrik 'Genial, aber seiner Zeit weit voraus' endet.

DIE MAN!AC PREISTRÄGER 2005

VORHANG AUF FÜR ZWÖLF AUSSERGEWÖHNLICHE KATEGORIEN. DIE MAN!ACS WÜRDIGEN TOPS & FLOPS DES JAHRES UND SCHAUEN ÜBER DEN REDAKTIONELLEN TELLERRAND.

>>I Microsofts Xbox 360 überrascht uns in diesem Jahr mit sensationellem Startaufgebot und führt uns vor Weihnachten in die HDTV-Welt ein. Nintendo mag dagegen nicht auf den knackscharfen virtuellen Zug aufspringen und stellt Spielspaß gekoppelt mit ausgefeiltem Controller über Optik. Sony will sich schließlich mit der Technik-Potenzmaschine PS3 die Spitzenposition im nächsten Jahr sichern. NextGen hin, NextGen her – die immense Anzahl an großartigen Spielen für aktuelle Konsolen macht des Zockers Geldbeutel leer. In zwölf Kategorien küren wir die besten Spielideen, die gewagtesten Konzepte und decken in Top-Hits Mängel auf. Schließlich plaudern auch noch die Redakteure aus dem Nähkästchen. I<<

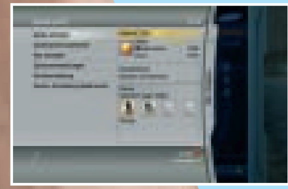
Innovation des Jahres

Wir wollen in der Videospiellandschaft keinen Stillstand, sondern neue Ideen. Welcher Hersteller unsere Sehnsucht nach kreativer Hardware erhöht, erfahrt Ihr hier.



Revolution
Nintendo protzt auf der Tokyo Game Show nicht mit technischen Spezifikationen, sondern überrascht mit gewitztem Fernbedienung-Controller, der neue Zielgruppen anlocken soll.

Nintendo DS
Mit zwei Bildschirmen (davon ein Touchscreen) sorgt Nintendo für frischen Wind und überrascht selbst alte Zockerhasen mit coolen Ideen: Steuert etwa den süßen Kirby mit dem Stylus durch bunte Hüpfwelten.



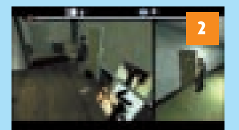
Gamerscore
Das kleine Detail im Xbox-360-Dashboard hat es in sich: Nicht nur Profizocker legen Extraschichten ein, um zum Protzen noch ein paar Zähler einzusacken – simpel und effektiv.

Spielidee des Jahres

Es gibt sie noch: Spielerfahrungen, die selbst alten Videospiel-Hasen die Freudentränen in die Augen treiben – witzig, kreativ, innovativ, einfach gut!



1 **Yoshi's Universal Gravitation** (GBA)
Nintendos grüner Knuddeldrache Yoshi stellt die gängigen Jump'n'Run-Schemata buchstäblich auf den Kopf. Kippt Ihr Euren GBA, dreht sich die Spielewelt mit und es eröffnen sich völlig neue Geschicklichkeits- und Rätseleinlagen.



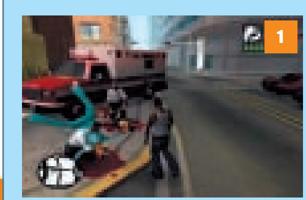
2 **Fahrenheit** (PS2, Xbox)
Ein Film zum Mitspielen. Neben der mitreißenden Story steht "Fahrenheit" die ungewöhnliche Steuerung (lediglich die beiden Analogsticks und die Schultertasten kommen zum Einsatz) besonders gut zu Gesicht.



3 **Kirby Power-Paintbrush** (NDS)
Nach einigen notdürftig zum Spiel aufpolierten Technik-Demos bewies Nintendo mit dem rosa Knuddel, dass der Touchscreen tatsächlich genreübergreifend einsatzfähig ist: Das feine Jump'n'Run kommt ohne Steuerkreuz aus.

Nobody is perfect

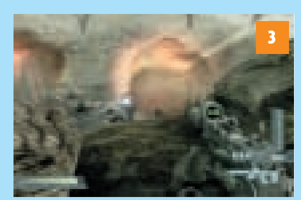
Selbst in absolute Spielspaßgranaten schleicht sich der ein oder andere Fehler ein. Die kuriosesten Fälle decken wir schonungslos auf.



1 **GTA San Andreas** (PS2, Xbox)
Die beispiellose Freiheit der "San Andreas"-Welt bezahlt Ihr mit einigen Begegnungen der unfreiwillig komischen Art: Herrlich schräge Clipping-Fehler und selbstmörderische KI-Statisten sorgen für Lacher, kuriose Stuntshows auf Vehikeln aller Art laden zum stundenlangen Herumblödeln ein.



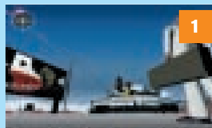
2 **Half-Life 2** (Xbox)
In Valves Ego-Hit werdet Ihr schon mal von zwei identischen Polygonladies eskortiert. Ein Bug macht's möglich: Nach einer Ladesequenz bleibt Euch die Begleiterin erhalten, obwohl sie eigentlich in einem anderen Raum verweilt. Stößt die echte Alyx wieder zum Team, ist die Verwirrung komplett.



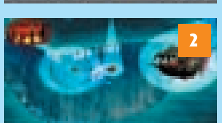
3 **Killzone** (PS2)
Ratternde MGs, feindliches Sperrfeuer, Detonationen im Sekundentakt: Die packende Schlachtenatmosphäre des PS2-Shooters bezahlt Ihr schon mal unschuldig mit dem Leben. Wenn Euch nämlich ein gescripteter Artillerieschlag urplötzlich in den Tod reißt – tja, zur falschen Zeit am falschen Ort.

Verschmähte Kostbarkeiten

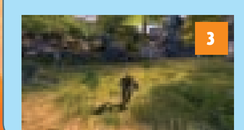
Diese Spieleperlen gingen am Massenmarkt vorbei und stehen ungerechterweise als Ladenhüter im Regal. Erlöst diese Perlen von ihrem traurigen Schicksal!



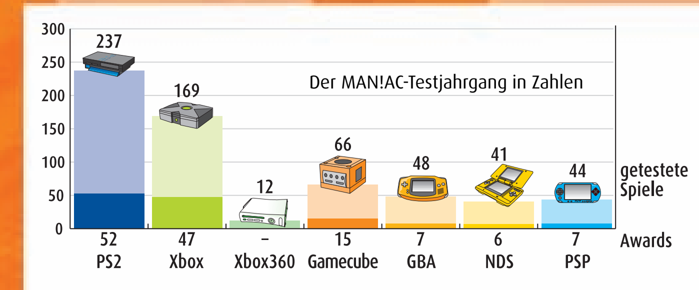
1 **Killer 7** (PS2, NGC)
Das blutige Kunstwerk lässt dank simpler 'Auf-Schienen-Laufen'-Steuerung keine Orientierungslosigkeit zu. Zudem sorgen die verstrickte, mit rohen Dialogen gespickte Story und das coole Anti-Helden-Design für Aufsehen. Heftig!



2 **Donkey Kong Jungle Beat** (NGC)
Ein Hüpfspiel mit Donkey Kong? Wie langweilig, das gab's schon auf dem SNES! Weit gefehlt, denn in "DKJB" steuert Ihr den Primaten mit Bongo-Trommeln. Die befremdliche Steuerung funktioniert einwandfrei und macht Laune.



3 **Oddworld: Strangers Vergeltung** (Xbox)
Schräge Charaktere, ein innovatives Lebendmunition-System und perfekte Spielbarkeit – Action-Herz, was willst du mehr? Lorne Lannings Xbox-Meisterwerk sollte niemand verpassen! Wer weiß, wann das nächste kommt...



Die hitzigsten Debatten

Diese Themen versetzten Videospielerherzen in den vergangenen zwölf Monaten in Wallung – egal ob in den Medien, in der Redaktion oder im MAN!AC-Forum.

1: Öffentliche Diskussion



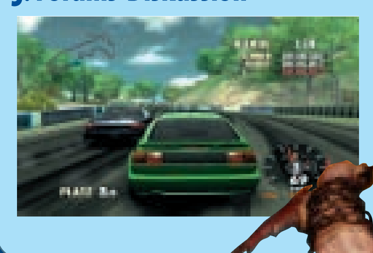
GTA San Andreas, 'Hot Coffee' (PS2, US)
Skandal: Ein gut verstecktes Minispiel in "GTA San Andreas" versetzt das prüde Amerika in Aufruhr. In der pikanten Bettgeschichte beglückt Hauptdarsteller CJ seine Angebetete trotz Klamotten – allerdings nur per PC-Mod bzw. Action-Replay-Code.

2: Redaktionsinterne Diskussion



Buzz: Das Musik-Quiz (PS2)
Bei "Buzz" scheiden sich die Geister: Kritiker rätseln angesichts der oft kaum wiedererkennbaren Jingles und des heftig schwankenden Schwierigkeitsgrades. Doch für gesellige Musikkenner und 80er-Fans gibt's kaum einen schöneren Zeitvertreib.

3: Forums-Diskussion



Forza Motorsport (Xbox)
Kein anderer Test wurde so kontrovers diskutiert wie der zu Microsofts "GT 4"-Konkurrenten: Von wüsten Beschimpfungen über Bestechungsvorwürfe bis hin zu Verschwörungstheorien reichte die Bandbreite – in Wirklichkeit war der Flitzer einfach nicht die gewünschte Offenbarung.

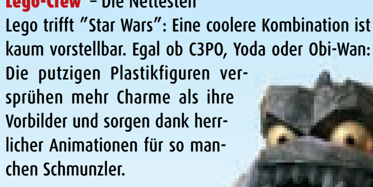
Die coolsten Typen

Neue Helden braucht die virtuelle Welt. Dass sich nicht alles um Mario, Ratchet oder den Master Chief dreht, beweisen diese illustren Videospiel-Frischlinge.

1

Kratos – Der Coolste
Grimmig, böse und gemein – ja, so muss ein Götterkiller sein. Mit Tiefbass-Stimme und bestem Arnold-Habitus gibt Kratos den perfekten Anti-Helden ab.

2



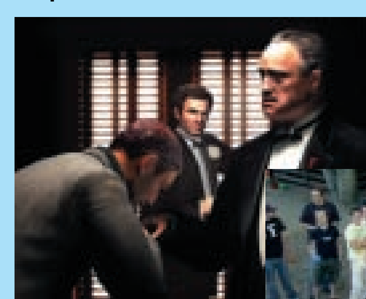
Lego-Crew – Die Nettesten
Lego trifft "Star Wars": Eine coolere Kombination ist kaum vorstellbar. Egal ob C3PO, Yoda oder Obi-Wan: Die putzigen Plastikfiguren versprühen mehr Charme als ihre Vorbilder und sorgen dank herrlicher Animationen für so manchen Schmunzler.

3

Trümmerschleuder – Der Witzigste
Die Auswahl fiel schwer. Fast jedes Elementwesen in "Kameo: Elements of Power" könnte genannt werden. Am Ende fiel die Wahl auf den steinharten Trümmerschleuder. Der grimmige Charakter kugelt auf seiner Geröllhalde durch die Gegend und beschießt Feinde mit Körperteilen.

MAN!AC-Online: Das Forum

Im MAN!ACschen Internet-Forum geht's des Öfteren hitzig zu. Wir picken die beliebtesten Streitpunkte heraus und decken die Identität der Online-Gemeinde auf.



Mafiöse Strukturen
Unser Raphael, ein Mafioso? Aufgrund fehlerhafter Systemangaben im "Der Pate"-Preview unterstellten übereifrige MAN!AC-Leser Verbindungen zur organisierten Kriminalität.



Forumstreffen
Das ist geballtes Videospielwissen in Reinkultur: Beim alljährlichen MAN!AC-Forumstreffen wurde wieder getratscht, gefachsimpelt und nicht zuletzt gezockt.

DVD-Abkochen
'Hilfe, meine MAN!AC-DVD läuft nicht!' Kein Problem für einige findige Online-User: Den Silberling einige Sekunden im heißen Nass gebadet und schon geht's.

Mehrspieler-Hits

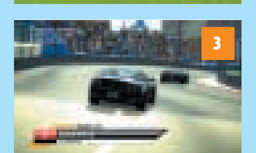
Diese Spiele machen schon alleine Spaß, doch erst mit menschlichen Kontrahenten blühen folgende Mehrspieler-Perlen richtig auf.



1 **Pro Evolution Soccer 5** (PS2, Xbox)
Hartes Training zahlt sich aus. Wer sich an Konamis realistische Kickerei gewöhnt hat, zelebriert allerhöchste Fußballkunst. Und gegen adäquate menschliche Gegner erlebt Ihr in 90 Minuten ein Gefühlschaos allererster Güte.



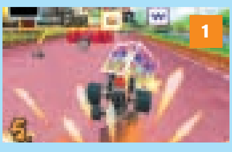
2 **Mario Smash Football** (NGC)
Zack, bumm, drin! Mehrspielerkönig Mario wurde 2005 einmal mehr seiner Rolle gerecht. Herrlich chaotische Fußball-Schlachten mit tollen Toren im Sekundentakt – dank simpler Kontrollen auch für Einsteiger ein Party-Hit.



3 **Project Gotham Racing 3** (Xbox 360)
Souverän erringt das Xbox-360-Debüt des Microsoft-Flitzers die Spitzenposition als bestes Online-Rennspiel: Wenn acht Gasfüße um den Sieg rangeln, geht die Post ab, die Xbox-Live-Karriere motiviert Solisten auf Dauer.

Handheld-Granaten

Das Zocken unterwegs macht durch die neue portable Generation einen großen Leistungssprung. Diese Titel gehören in jede Spieler-Hosentasche.



1 **Mario Kart DS** (NDS)
Das Beste aus vier Generationen Fun-Racer-Kult: Der bunte Rennspielspaß brilliert mit makelloser Steuerung, überragender Streckenauswahl und einem süchtig machenden WiFi-Mehrspieler-Modus.



2 **GTA Liberty City Stories** (PSP)
Dass Sonys kleines Handheld zu großen Leistungen fähig ist, wird von Rockstar eindrucksvoll bewiesen: eine lebendige Metropole auf UMD und das bewährt großartige "GTA"-Spiegefühl dazu. Da glänzt die PSP.



3 **Castlevania: Dawn of Sorrow** (NDS)
Vergessen ist die unrühmliche 3D-Vergangenheit auf Nintendos 64-Bitter. Auf DS erlebt Ihr ein prächtiges Vampirabenteuer, malerische Hintergründe und pfiffigen Stylus-Einsatz – ein zweidimensionales Spielspaßfeuerwerk.



Die wilden Bräute

Seit Lara Croft bieten weibliche Hauptdarsteller ihren männlichen Pendants Paroli. Doch nicht nur taffe Femme Fatales entspringen den Entwicklerköpfen.

Fiona – Die Ängstliche
Die leichtbekleidete Ärmste ist ihren fürchterlichen Verfolgern hilflos ausgeliefert – wäre da nicht ihr folgsamer wie tapferer Schäferhund Hewie.

Kaede Smith – Die Derbe
Die eiskalte Killerin plagen Selbstzweifel. Zur Rätsellösung schlitzt sich die Protagonistin der kunstvollen Action-Oper "Killer 7" schon mal die Adern auf.



Tira – Die Billige
Unzählige coole Charaktere prügeln sich in "Soul Calibur 3". Die geschmacklos gekleidete, tuntig geschminke und mit einem lächerlichen Kampfwerkzeug bewaffnete Tira bildet da die unrühmliche Ausnahme.

Sonderpreis: HDTV

1080p, 1080i, 720p – da frohlockt das Technik-Herz und jauchzt das Flimmern- sowie Unschärfe-geplagte Zocker-Auge!



Knackscharfe Texturen, gigantische Weitsicht und filigrane Details – die Xbox 360 läutet das HDTV-Spielezeitalter eindrucksvoll ein. Wer sich an die hochauflösende Wunderwelt gewöhnt hat, dem fällt der Umstieg auf PS2 & Co. schwer.

Sonderpreis: Clover Studios

Größer, schneller und unkreativer: Der Trend zu uninspirierten Nachfolgern hält an. Doch ein kleines Entwicklerstudio von Capcom stellt sich dieser unschönen Strömung entgegen.

CLOVER STUDIO

Wo Clover drauf steht, ist Spielspaß drin: Will die breite Masse nur fantasielose Fortsetzungen? Lassen sich Zocker von teurer Werbung beeinflussen? Wir wissen es nicht. Was wir jedoch wissen, ist, dass die Clover Studios uns immer wieder mit innovativen virtuellen Erlebnissen verzaubern und sich vehement gegen den übermäßigen Gewalt-Trend stemmen. Also unterstützt die künstlerischen Rebellen aus Übersee.

Lieblinge der Redakteure



Oliver Schultes

Spiele des Jahres:
1. Resident Evil 4 (dt.) (NGC)
2. Half-Life 2 (Xbox)
3. Pro Evolution Soccer 5 (PS2)

Filme des Jahres:
1. Sin City
2. The Descent
3. A History of Violence

Musik des Jahres:
1. System Of A Down – Mezmerize
2. Bullet For My Valentine – The Poison
3. Yngwie Malmsteen – Unleash the Fury

Welcher Spielcharakter wärst Du gerne? Viewtiful Joe – die Welt retten und das Mädel kassieren

Welchen Endgegner wünscht Du Dir als Bodyguard? Psycho Mantis aus "Metal Gear Solid"

Welches Spiele-Item vermisst Du in der Realität? Die Auto-Kanone aus "Road Blasters"

Welches Spiel soll Uwe Boll nicht verfilmen? "Legend of Zelda", dafür würde ich ihn persönlich lynchen

Was lag unterm Weihnachtsbaum? Eine E-Gitarre (LTD/ESP EC-1000 in Amber Sunburst)

Was ist Dein Lieblings-Mittagsgericht? Erlenhof Salatschale Feta mit viel Olivenöl



Ulrich Steppberger

Spiele des Jahres:
1. Ridge Racer (PSP)
2. Taiko Drum Master (PS2)
3. Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)

Filme des Jahres:
1. Serenity
2. Der SpongeBob Schwammkopf Film
3. Per Anhalter durch die Galaxis

Musik des Jahres:
1. Röyksopp – The Understanding
2. Gorillaz – Demon Days
3. Chemical Brothers – Push the Button

Welcher Spielcharakter wärst Du gerne? Ringrichter bei "Rumble Roses" – mittendrin statt nur dabei

Welchen Endgegner wünscht Du Dir als Bodyguard? Kaileena aus "Prince of Persia: Warrior Within"

Welches Spiele-Item vermisst Du in der Realität? Einen Ton-Aus-Regler – und die süße Stille wäre mein

Welches Spiel soll Uwe Boll nicht verfilmen? Pong – weil sonst die tiefgründige Dramaturgie verloren ginge

Was lag unterm Weihnachtsbaum? Redaktionsfreie Tage – unbezahlbar und selten genug

Was ist Dein Lieblings-Mittagsgericht? Nahrungsaufnahme ist für Weicheier



Thomas Stuchlik

Spiele des Jahres:
1. Gran Turismo 4 (PS2)
2. Metal Gear Solid 3 (PS2)
3. GTA San Andreas (PS2, Xbox)

Filme des Jahres:
1. Sin City
2. Ong Bak
3. Star Wars 3: Die Rache der Sith

Musik des Jahres:
1. System Of A Down – Mezmerize
2. Disturbed – Ten Thousand Fists
3. Rammstein – Rosenrot

Welcher Spielcharakter wärst Du gerne? Captain Olimar, um 100 Pikmin zu kommandieren

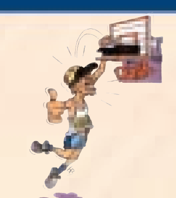
Welchen Endgegner wünscht Du Dir als Bodyguard? Sephiroth – den Erhabensten aller Bösewichte

Welches Spiele-Item vermisst Du in der Realität? Ein Teleporter würde so vieles vereinfachen

Welches Spiel soll Uwe Boll nicht verfilmen? "Final Fantasy 7" ist unverfilmbar, basta!

Was lag unterm Weihnachtsbaum? Haufenweise Glückwunsch-Mails, aber leider keine Bestechungsgelder

Was ist Dein Lieblings-Mittagsgericht? Maggi Hot Pockets, Tomaten-Mozzarella, der Yoghurt mit der Ecke



Raphael Fiore

Spiele des Jahres:
1. Pro Evolution Soccer 5 (PS2)
2. GTA San Andreas (PS2)
3. Kameo: Elements of Power (360)

Filme des Jahres:
1. Sin City
2. Kung Fu Hustle
3. King Kong

Musik des Jahres:
1. System Of A Down – Mezmerize
2. Bushido – Staatsfeind Nr. 1
3. Kool Savas – Die John Bello Story

Welcher Spielcharakter wärst Du gerne? Elferich Link – mit herzigen Feen flirten und Hyrule retten

Welchen Endgegner wünscht Du Dir als Bodyguard? Den geheimen Boss Akuma aus "Super Str. Fighter 2 Turbo"

Welches Spiele-Item vermisst Du in der Realität? Das Yoshi-Ei, aus dem der süße Dino schlüpft

Welches Spiel soll Uwe Boll nicht verfilmen? Alle, die ich liebe – und das sind verdammt viele

Was lag unterm Weihnachtsbaum? Eine (fast) komplette "Horror"-Comic-Sammlung (DC-Gruselklassiker)

Was ist Dein Lieblings-Mittagsgericht? Brathähnchen, 'ne Breze mit viel Salz und eiskalte Vanilla-Coke



Matthias Schmid

Spiele des Jahres:
1. Half-Life 2 (Xbox)
2. Yoshi's Universal Gravitation (GBA)
3. Pro Evolution Soccer 5 (PS2)

Filme des Jahres:
1. Ong Bak
2. Kung Fu Hustle
3. A History of Violence

Musik des Jahres:
1. System Of A Down – Mezmerize
2. Samsas Traum – Oh Luna Mein
3. Taproot – Blue-Sky Research

Welcher Spielcharakter wärst Du gerne? Sub-Zero – mit einem Lin Kuei-Meister legt sich keiner an

Welchen Endgegner wünscht Du Dir als Bodyguard? Allein O'Neill aus zig "Metal Slug"-Episoden

Welches Spiele-Item vermisst Du in der Realität? ids legendäre BFG – so ließen sich viele Probleme lösen

Welches Spiel soll Uwe Boll nicht verfilmen? "Metal Gear Solid 2" – sonst kommt Hideo persönlich vorbei

Was lag unterm Weihnachtsbaum? Ein schwarzer Mantel und jede Menge Tannennadeln

Was ist Dein Lieblings-Mittagsgericht? Käsebreze und danach mindestens zwei Packungen Cocosella.



Janina Wintermayr

Spiele des Jahres:
1. Splinter Cell Chaos Theory (Xbox)
2. Oddworld: Strangers Vergelt. (Xbox)
3. Fahrenheit (Xbox)

Filme des Jahres:
1 .Kiss Kiss Bang Bang
2. 11:14
3. Serenity

Musik des Jahres:
1. Rob Thomas – Something to be
2. Theory of a Deadman – Gasoline
3. System Of A Down – Mezmerize

Welcher Spielcharakter wärst Du gerne? Der Fahrer in "Burnout: Revenge" – Linksfahrer wegdrängeln

Welchen Endgegner wünscht Du Dir als Bodyguard? Dahaka aus "Prince of Persia: Warrior Within"

Welches Spiele-Item vermisst Du in der Realität? Ein unendliches Inventar – perfekt für meine Einkäufe

Welches Spiel soll Uwe Boll nicht verfilmen? "Resident Evil" – das hat Paul W. S. Anderson schon versaut

Was lag unterm Weihnachtsbaum? Eine Xbox 360 – natürlich das luxuriöse Premium-Paket

Was ist Dein Lieblings-Mittagsgericht? Hüttenkäse & frische Kresse – die perfekte Kombination



NEXT LEVEL

Revolution | Playstation 3 | Xbox 360

Spiel mit Ambiente





▲ Die Zukunft des Videospiels? Philips' amBX bezieht Licht, Farben und Wind ins Spielgeschehen mit ein.

>>I Trotz neuer Spieldimensionen von NextGen-Konsolen hat seit jeher ein eisernes Gesetz bei Videospielen Bestand: Die Action beschränkt sich auf den Bildschirm. Das will Philips nun ändern. Mit 'Ambi Light' führte der Hersteller bereits ein raffiniertes Beleuchtungssystem ein, das sich dem aktuellen Fernsehbild anpasst: Seitlich am Fernseher integrierte Leuchten erhellen die heimischen Wände dem Schirminhalt entsprechend. Dabei analysiert der TV Farben und Helligkeit in Echtzeit und projiziert diese als Lichteffekte. So entsteht ein stets passendes Licht-Ambiente rund um den Fernseher.

amBX

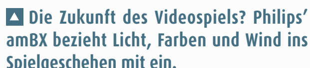
Nun geht Philips einen Schritt weiter: Das amBX-System bezieht nicht nur Lichtquellen ein, sondern auch weitere externe Geräte, wie Ventilatoren oder Vibrationsmotoren. Wer schon einmal in einem Effektkino Filme wie "Shrek 4D" oder "Terminator 2: 3D" gesehen hat, weiß in welche Richtung amBX zielt. Jedoch soll sich das System nicht nur auf den Filmgenuss beschränken, auch künftige Videospiele können amBX nutzen. Das raffinierte System wurde von der Philips amBX Group unter der Leitung von David Eves entwickelt.

Dabei kommen Effekte wie Licht, Farben, Sound, Hitze, Wind und Vibration zum Einsatz. Stimmige Atmosphäre erzeugen Standleuchten, die die Lichtstimmung des aktuellen Bilds wiedergeben. Die Wirkung eines Gewittersturms im Spiel wird dann durch Stroboskop-Lichter verstärkt. Für feurige Explosionen kommen Hitzestrahler zum Einsatz. Ventilatoren bei Rennspielen wehen dem Spieler den Fahrtwind ins Gesicht. Ebenso denkbar sind Sitzmöbel mit Vibrationseffekten für den Mittendrin-Effekt.

Script-basiert

amBX entsteht aus dem Zusammenspiel von Hard- und Software. Um externe Geräte anzusteuern, muss in Filmen bzw. Spielen die von Philips speziell entwickelte Scriptsprache integriert werden, die XML ähnelt. Die genauen Spezifikationen sind aber noch geheim. Spieleentwickler bauen dann die Steuerkommandos für externe amBX-Geräte in die Spiele-Engine ein. "Bis zu einem gewissen Maß kann amBX auch in Spielen automatisiert werden", so David Eves. "Unser Entwickler-Support liefert auch Werkzeuge und Hilfen, um das Beste aus der amBX-Sprache herauszuholen." Auch Endnutzer sollen das Interface später selbst konfigurieren können.

Weitere Peripherie wird nicht nur von Philips, sondern auch von Drittherstellern kommen. Das System soll im Mai 2006 auf den Markt kommen. Angepasste Spiele sowie entsprechende Hardware folgen im vierten Quartal. Wenn es nach Philips geht, soll jede zukünftige Unterhaltungselektronik dieses System unterstützen, um den Nutzer mitten ins Geschehen zu katapultieren. Bleibt die Frage, ob amBX überhaupt massenkompatibel ist und von weniger Technik-affinen Endkunden überhaupt angenommen wird. Wir sind gespannt... *ts* I<<

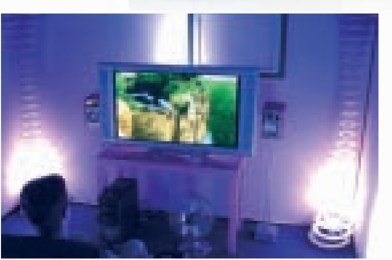


Next Level-Themen im Überblick:

TECH-TICKER >> +++ **Neuer Controller-Standard:** Laut Nintendo-Chef Satoru Iwata soll der Revolution-Controller den neuen Standard für Spiele-Controller definieren. +++ **Zu wenig Chips:** Der Grund, dass es zu wenig Xbox-360-Geräte gibt, liegt laut Microsoft-Boss Steve Ballmer am geringen Chip-Nachschub. +++ **Revolution-Termin:** Unbestätigt: Nintendo Revolution soll Ende November 2006 in den USA erscheinen. +++ **Videospielvater mag Revolution:** Videospiel-Pionier Nolan Bushnell ("Pong") findet herkömmliche Controller zu komplex, deshalb gehe Revolution in die richtige Richtung. +++ **Revolution-Geheimnis:** Laut "Mario"-Erfinder Shigeru Miyamoto soll Revolution noch ein Geheimnis in puncto Controller beherbergen. +++ **Supercomputer Cell:** Auf einer Chip-Konferenz wurde über die Zukunft des Cell-Chips visioniert. So soll die Rechenleistung bis ins Jahr 2008 auf bis zu zehn PetaFLOPS anwachsen.







"amBX erschafft die dynamische Atmosphäre einer Spielumgebung in der echten Welt neu!"

Im Gespräch mit David Eves, Chief Technology Officer der Philips amBX Group.

Was steckt hinter amBX?
amBX erweitert das Unterhaltungs-Erlebnis über traditionelle Medien hinaus in den Raum um dich herum. So taucht man tiefer in die Action ein und fühlt sich mehr der Vision des Machers verbunden. Das funktioniert mit allen Arten von Unterhaltung, sei es Film, Musik, Spielzeuge und natürlich Videospiele.

Was nützt das System dem Videospieler?
Videospielern wird die virtuelle Welt direkt in ihr Wohnzimmer gebracht, um noch intensivere Bildschirm-Action zu erleben. Wir entwickelten amBX, um die dynamische Atmosphäre einer Spielumgebung in der echten Welt neu zu erschaffen. Es erzeugt das Gefühl, wirklich dort zu sein. Mehr Kontrolle erhalten Zocker durch die gesteigerte Rückmeldung aus den Spielen und die Konfigurierbarkeit des Systems.

▲ Spezielle Effektkinos wie "Shrek 4D" bieten bereits Rundum-Erlebnisse mit Licht- und Hitzeelementen.

▼ Die Ansteuerung von Licht und Farbe erfolgt mit Scripten, die in den Programmcode implementiert werden.



Welche Spieletitel mit amBX-Funktionen sind bereits in der Entwicklung?
Wir arbeiten mit einigen Spieleentwicklern zusammen und werden voraussichtlich die ersten Titel Anfang 2006 ankündigen können. Es ist unser Ziel, mehrere Spiele zum Start der amBX-Hardware anbieten zu können – weitere Titel werden folgen.

Kann und darf jeder Fremdhersteller amBX-Hardware produzieren?
Ja. Wir arbeiten mit jedem Hersteller zusammen, der amBX-Lizenznehmer werden will, um eine große Bandbreite von Geräten anzubieten. Jeder, der Interesse hat, sollte uns kontaktieren.

Wie viele Geräte kann man verbinden?
Prinzipiell gibt es keine Grenze, außer beim Platz und der Schnittstellen-Norm. Die ersten Geräte werden mit USB-Anschlüssen ausgestattet sein, die zwar einige Limitationen setzen, aber die amBX-Erfahrung nicht einschränken. Allerdings arbeitet das System auch mit kabellosen Techniken wie Bluetooth. Für die Zukunft setzen wir auf Netzwerk-Technologien, um weiteres Wachstum sowie eine weitere Evolution zu ermöglichen.

Welche Geräte sind für die Zukunft geplant?
Das Spektrum an Geräten hängt von unseren Hardware-Partnern ab. Diese entscheiden, was am effektivsten ist. Sie werden viele von uns erforschten Features implementieren, wie Licht, Vibration oder Wind. Doch das ist nur durch die Fantasie der Entwickler begrenzt.

Wie reagieren Leute, die amBX bereits erleben durften?
Jeder, der amBX sieht, ist tief beeindruckt. Wir starteten bereits interessante Testreihen mit innovativen Wegen der amBX-Nutzung. Einiges davon soll auch realisiert werden. Die Leute wollen amBX vielfach verwenden: Neben Spielen mit amBX werden Anwendungen wie erweiterte Musik, stimmungsabhängige Beleuchtung oder sogar Web-Surfen möglich sein.

NINTENDO 64

NINTENDO GEHT EINEN SCHRITT WEITER UND GERÄT INS STOLPERN: MIT SEINEN TEUREN MODULEN VERLIERT DAS N64 IM PREISKAMPF.

Bis Anfang der 90er ist Big N mit Super Nintendo und Game Boy der Platzhirsch im Videospiel-Business, aber dann verpassen die Japaner den Anschluss: An der 32-Bit-Generation beteiligt sich Nintendo lediglich mit dem erfolglosen 3D-Handheld "Virtual Boy", im Wohnzimmer soll dagegen zwei Jahre nach der Playstation das Nintendo 64 mit Rechenkraft der übernächsten Generation abräumen.

Pompös kündigt Nintendo das "Ultra 64" für 1996 an, das zum Release in "Nintendo 64" umgetauft wird. Inzwischen hat die Playstation den Konsolenmarkt aber schon weitgehend übernommen: Der Masse an PSone-Software will Nintendo mit wenigen, aber dafür hochwertigen Titeln entgegen treten. Den Verkaufsstart begleitet natürlich "Super Mario 64", das alle Konkurrenten in den Schatten stellt – sowohl in Spielbarkeit als auch Komplexität der Levels. Außerdem sprengt "Wave Race 64" die Grenzen herkömmlicher Rennspiele: Mit dem Jet-Ski flitzt man erstmals nicht über glatte Flächen, sondern realistische Wellen – das Experimentieren mit der neuartigen Physik und tierischen Mitschwimmern macht soviel Spaß, dass Ihr selbst im Trainingslevel "Dolphin Park" stundenlang herumplanscht. Vor allem Sportfans kann das N64 begeistern: Das flotte "Wayne Gretzkys 3D-Hockey" heizt Wintermuffeln mit feurigen Superschlägen ein, Acclaims Hightech-Bikes überholen in "Extreme-G" jedes Playstation-Gefährt, der Snowboard-Meilenstein "1080°" verblüfft mit herrlichem Pulverschnee. Natürlich liefert Nintendo auch zwei "Zelda"-Episoden, "Donkey Kong 64" sowie "Mario Kart 64". Trotzdem entscheiden sich viele Spieler für die Playstation, denn die Nintendo-Module sind mit bis zu 150 Mark deutlich teurer als CD-Spiele. Außerdem offenbart das N64 Schwächen: Umfangreiche Rollenspiele wagen sich kaum aufs Modul, zumal sich Starentwickler Square von Nintendo abwendet und "Final Fantasy 7" für PSone bringt. Die 3D-Grafik des N64 ist zwar komplexer als die der Konkurrenz-Konsolen, wirkt aber unschärfer und texturarm – nur bei wenigen Parallelentwicklungen wie Acclaims "Forsaken 64" macht sich der Vorsprung der N64-Rechenleistung bemerkbar. Deshalb reicht Nintendo '98 das "Expansion Pak" nach, das den Speicher der Konsole auf acht Megabyte verdoppelt. Die wenigen kompatiblen Spiele wie "Turok 2" und "Rogue Squadron" bestechen mit mehr Details und hoher Auflösung (640 x 480 Pixel). Diese und andere vortrefflichen Ballereien können das N64 leider nicht vor dem unverdienten Ansehen der Kinderkonsole und Pokémon-Werkstatt bewahren, denn wegen Index und Imagemaßnahmen von Nintendo müssen deutsche Spieler auf viele Beat'em-Ups und Ego-Shooter der harten Art verzichten. *oe*

Der Nintendo 64 im Detail

CPU:	NEC MIPS R4300i
CPU-Taktfrequenz:	93,75 MHz
Rechenleistung:	über 100 MIPS
GPU:	SGI RCP (SPDP)
GPU-Taktfrequenz:	62,5 MHz
RAM:	4,5 MB, erweiterbar
RAM-Typ:	Rambus DRAM
Auflösung:	320 x 240 – 640 x 480
Farbtiefe:	24-Bit + Alpha Kanal
Controller-Ports:	4

Weiterführende Informationen

www.computerspielemuseum.de
www.nintendo.de



Für Extras zahlt Ihr extra: Das "Rumble Pak" (links) lässt das N64-Joypad vibrieren und das "Expansion Pak" (oben) verdoppelt den Speicher der Konsole.





Das N64 gibt's auch mit transparentem Gehäuse (links) und als originelle "Pikachu"-Version (oben).

Das "64 DD" (oben) bringt 2000 das N64 mit Modem, Maus und Wechselmedien online – aber nur in Japan.

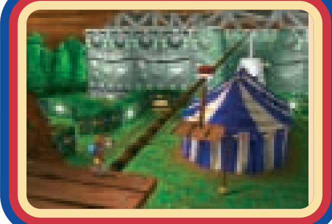
Zu alt zum Hüpfen?

Nintendo versorgt die N64-Zocker mit erstklassigen Spielen, zufrieden sind aber nicht mal die eingefleischten Fans: Schließlich ist das N64 die erste Nintendo-Konsole, die mit nur einem Mario-Hüpfspiel abgespeist wird – selbst Neuauflagen bleiben aus. Das gab's noch nie, wo treibt sich das Maskottchen herum? Dem Klempner ist der Starkult wohl zu Kopf gestiegen, denn nach dem hoch gelobten 3D-Update von "Mario Kart" wendet sich der Pummelheld den Vergnügungen der oberen Schicht zu. Mario tummelt sich im Tennis-Club, auf dem Golfplatz und feiert zwischendrin eine Party nach der anderen. Auch wenn die Mehrspieler-Spektakel jede Menge Spaß machen, fühlt sich mancher Bowserjäger im Stich gelassen: Vergeblich warten die Fans auf ein neues Hüpfspiel mit dem Superstar, stattdessen fordert Mario Verstärkung aus England an – "Banjo-Kazooie" und "Donkey Kong 64" sollten in Marios Fußstapfen treten, leider geht den Helfern nach wenigen Episoden die Puste aus.

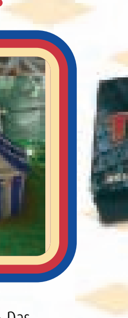
3D-Grafik, die man erfühlen kann:
Hier zeigt das N64, was in ihm steckt!



1080° Snowboarding, 1998
Der rasante Pistensport überrascht mit erfühlbarem Untergrund und Pulverschnee



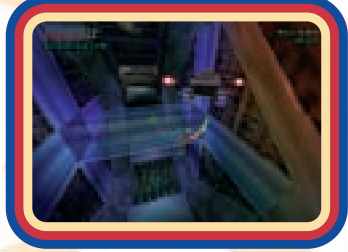
Banjo-Kazooie, 1998
Vom Seiltanz bis zur Ego-Ballerei: Das Rare-Duo definiert Levelvielfalt neu.



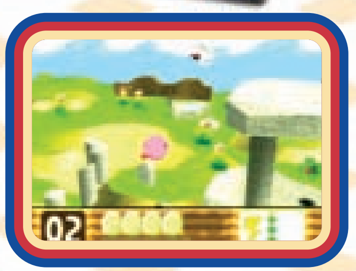
Castlevania: Legacy of Darkness, 2000
Auf dem N64 wagen Konamis Vampirjäger umstrittene 3D-Ausflüge.



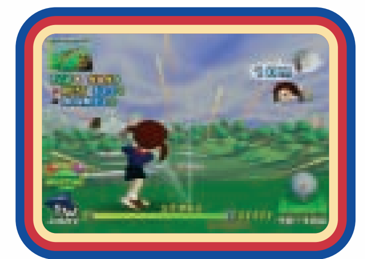
Diddy Kong Racing, 1997
Die Wettrennen der Rare-Affen fordern mit Obermotzen und Fliegern vielerlei Geschick.



Forsaken 64, 1998
Im 360°-Shooter zeigt das N64 seine Stärken: komplexe 3D-Levels und Vierspieler-Modus.



Kirby 64: The Crystal Shards, 2000
Auch HALs treuer Nintendo-Begleiter bekommt auf dem N64 ein sympathisches 3D-Update.



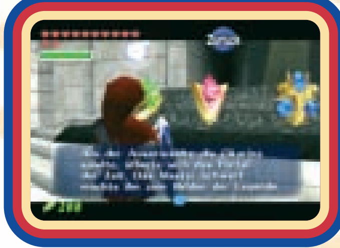
Mario Golf, 1999
Für den taktischen Rasensport engagiert Nintendo den "Hot Shots Golf"-Erfinder Camelot.



Pilotwings 64, 1996
Realistisches Fluggefühl statt Action: Experimentiert mit Raketenanzug und Mensch-Kanone.



Wave Race 64, 1996
Realistischer Wellenschlag und transparentes Wasser: Nintendo protzt mit dem Alpha-Kanal.



Legend of Zelda: Ocarina of Time, 1998
Märchenhaft und musikalisch: Link verteidigt tapfer die Adventure-Tauglichkeit des N64.

THE MAKING OF 'LAST NINJA'



DIE NINJA-THEORIE BESAGT, DASS EIN FILM NUR DANN GUT IST, WENN NINJAS DARIN VORKOMMEN. EIN GESETZ, DAS SICH ZUMINDEST BEI DIESEM SPIELE-KLASSIKER BEWAHRHEITET.

Steckbrief

Titel	The Last Ninja
Plattform	C64
Entwicklungsjahr	1987
Entwickler	System 3, England
Hersteller	Activision

Fort- und Umsetzungen

The Last Ninja (1987)
(Schneider CPC, Apple 2, Atari 800, Spectrum)

The Last Ninja (1988)
(Atari ST, PC)

Last Ninja 2: Back with a Vengeance (1988)
(C64, Spectrum)

Last Ninja 2: Back with a Vengeance (1989)
(Amiga, Atari ST, PC)

Last Ninja Remix (1990)
(C64)

The Last Ninja (1990)
(NES)

Last Ninja 3 (1991)
(C64, Atari ST)

Last Ninja 3 (1992)
(Amiga)

Last Ninja 3 (1994)
(CD32)

The Last Ninja (2006)
(Sony PSP)

>>> Shinobi bzw. Ninja bedeutet übersetzt 'Jemand im Geheimen'. Unter dem sagenumwobenen Namen wurden Söldner, Meuchelmörder und Spione im alten Japan bekannt. Sie standen ganz im Gegensatz zu den äußerst ehrenvollen Samurai. Bis heute üben die meist schwarzgekleideten Schattenkrieger ihre Faszination aus. Genau diese übertrug "The Last Ninja" auf den Bildschirm: Der letzte Ninja Armakuni macht sich auf, um sich am teuflischen Shogun Kunitoki für seine ermordeten Kameraden zu rächen.
Der erfolgreiche Titel errang weltweit Preise in Serie und ging als meistverkauftes C64-Spiel in die Geschichte ein – der Erstling brachte über fünf Millionen Exemplare an den Mann.

Grafik inklusive

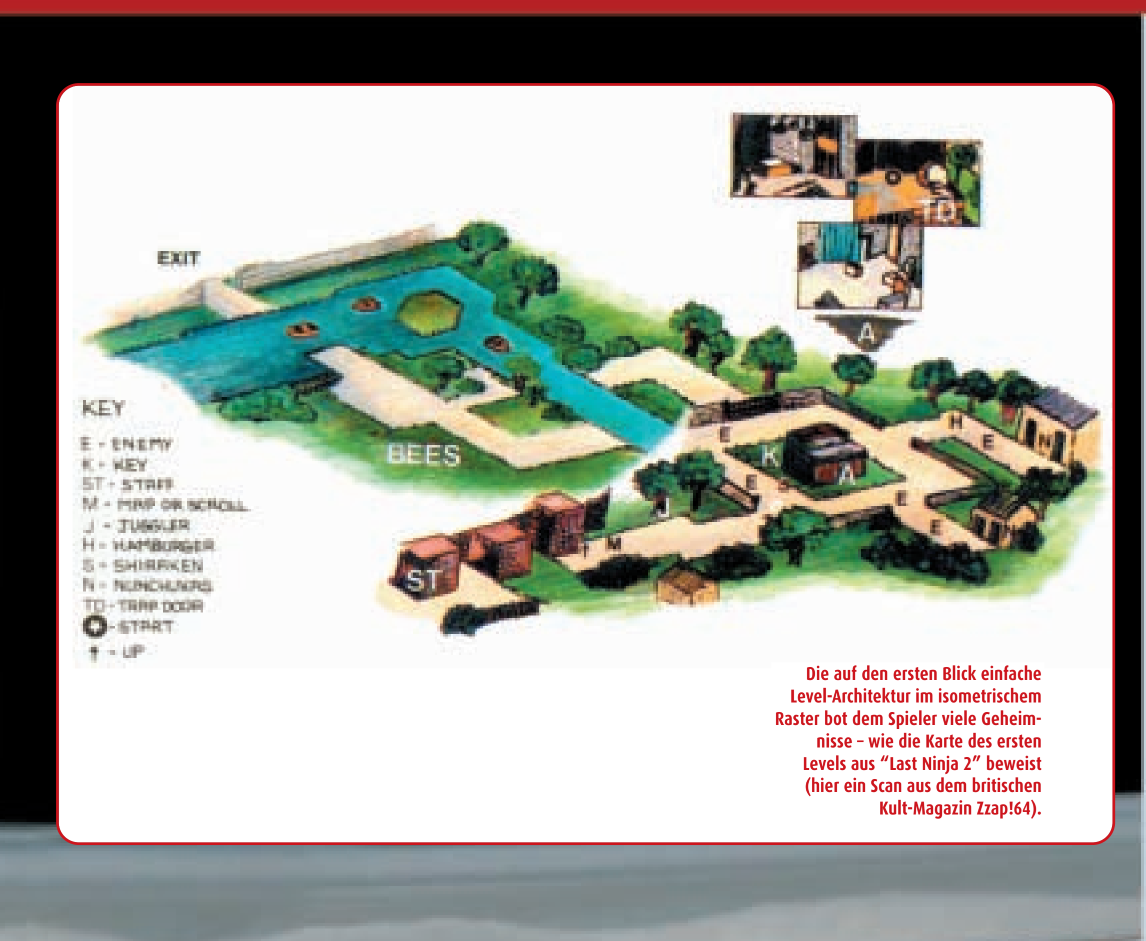
Die Idee hinter dem Titel klingt ungewöhnlich: "Zur damaligen Zeit waren Text-Adventures von Infocom groß angesagt. Wir dachten, da muss es mehr geben und so versuchten wir uns an einem arcadelastigen Spiel mit Abenteuer-Anspruch." so "Last Ninja"-Vater Mark Cale. Der System-3-Boss mochte zwar Adventures, allerdings empfand er Text auf dem Bildschirm als zu trist. So entstand die Kombination aus Action und Grafik gepaart mit Elementen, die man damals nur aus Textadventures kannte: Das Finden von Schlüsseln und das Lösen von Puzzles.

Technikwunder

"Wir wussten nicht einmal, ob es technisch überhaupt umsetzbar ist", verrät Cale. Schnell kristallisierte sich die isometrische Perspektive heraus: Nur in dieser Pseudo-3D-Ansicht konnte man sich wie in einem Adventure umsehen und herumlaufen. Das führte zum ersten Problem: Die vielen Spielbildschirme jedes Levels mussten in den knappen Arbeitsspeicher passen. John Twiddy programmierte eine Grafik-Engine, die grafische Elemente wiederverwendet: Sobald der Spieler einen neuen Abschnitt betritt, füllt die CPU blitzschnell den Bildschirm mit Einzelteilen (Blocks) wie Felsen oder Gras. Der Grafiker Hugh Riley zauberte so aus Bäumen, Büschen und Straßen wunderschöne Levelarchitekturen. Stimmungsvolle Levels wie Wilderness, Wastelands oder Palace Gardens entstanden nach dem Baukastensystem. Mark Cale: "Das alles klingt heute selbstverständlich. Vor knapp 20 Jahren war dies jedoch visionär." Ebenso innovativ war die Umsetzung der Ninja-Figur selbst: Diese wurde von Hand animiert und bestand in der C64-Fassung aus zwei einfarbigen Highres-Sprites, die übereinander lagen. Alle Gegner nutzten dieses Schema und sahen nur anders aus.
Fehlte noch die Musik: Soundeffekte entfielen zugunsten



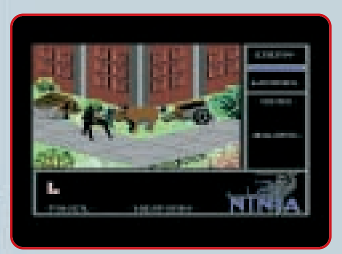


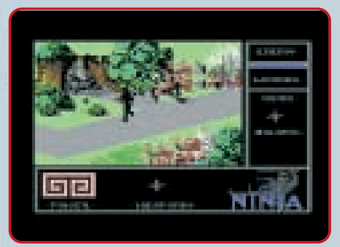


Die auf den ersten Blick einfache Level-Architektur im isometrischem Raster bot dem Spieler viele Geheimnisse – wie die Karte des ersten Levels aus "Last Ninja 2" beweist (hier ein Scan aus dem britischen Kult-Magazin Zzap!64).



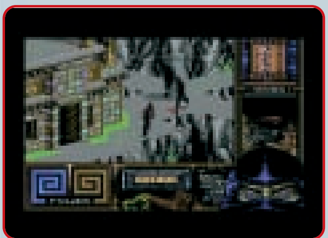












"Last Ninja" präsentierte grafische Pixelpracht trotz knappem Arbeitsspeicher. Die unteren Bilder stammen aus den Sequels.



" 'Last Ninja' war der Durchbruch, um von Text-Adventures wegzukommen und eine neue Ära einzuläuten. "

– Mark Cale (Präsident von System 3)

komponierter Stücke. Anthony Lees und Ben Daglish erschufen den unvergleichlichen Soundtrack, der die Stimmung jedes Levels passend einfing.

Pixelsprung

Das nächste Problem folgte auf dem Fuß: Noch fehlte eine Steuerung, die in isometrischer Ansicht reibungslos funktioniert. Von Anfang an wurde die komplexe Bewegung des Ninjas samt Rückwärtslaufen, Kampf-Moves und weiteren Interaktionen (Ducken oder Kicks) für einen Joystick mit nur einem Feuerknopf konzipiert. Während im Laufen der Feuerbutton zum Salti-Schlagen diente, löste er bei stehender Spielfigur zusammen mit den Joystickrichtungen u.a. Kampfmanöver aus. Doch nur geübte Spieler hatten im Spiel Überlebenschancen: Mit Grausen erinnert sich so mancher Fan an fiese Sprungpassagen – zahllose Fehltritte bei Steinen oder Säulen kosteten massig Bildschirmleben, Nerven und Joysticks. Bleibt die Frage, warum "Last Ninja" so schwer war und auch Sackgassen beherbergte. "Um von vorn anzufangen!" grinst uns der System-3-Boss an. "Zu dieser Zeit waren Kassetten mehr verbreitet als Disketten, so konnte man in den Levels nicht zurückspringen. Damals musste man das als Spieler lernen. Ich glaube, dass die Leute die Spiele deshalb intensiver gezockt haben."

Die Zukunft

Trotz des vergangenen Erfolgs wurde ein neu entwickeltes "Last Ninja" für Xbox und PS2 eingestampft. "Es war zu 70% fertiggestellt. Aber der Konsolen-Marktführer hatte kein Interesse. Eigenartigerweise finden sich aber Konzept-Ideen in einem indizierten Action-Titel von Sony wieder. Ich frage mich, wo sie die wohl herhaben?" schmunzelt Mark Cale. Dennoch: Ein neuer "Ninja"-Titel wird im September 2006 auf der PSP erscheinen. Einzelheiten verriet der smarte Engländer jedoch nicht. *ts*



Legendär: Die titelprägenden Ninja-Augen auf der Verpackung. Oben in der Mitte das Cover der nicht erschienenen Xbox/PS2-Fassung.



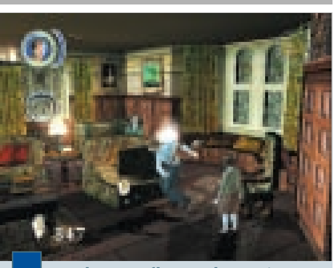
Titel: Extreme-G – **Hersteller:** Acclaim – **Jahr:** 1997 – **System:** Nintendo 64

Die pfeilschnelle SciFi-Raserei mit ihren "Tron"-inspirierten Motorrädern tröstete N64-Besitzer über den "Wipeout"-Mangel auf ihrem System hinweg. Die Serie brachte es zu Acclaims Lebzeiten auf vier Teile und litt unter Qualitätsschwankungen sowie kuriosen Namensauswüchsen wie beim abschließenden "XGRA".

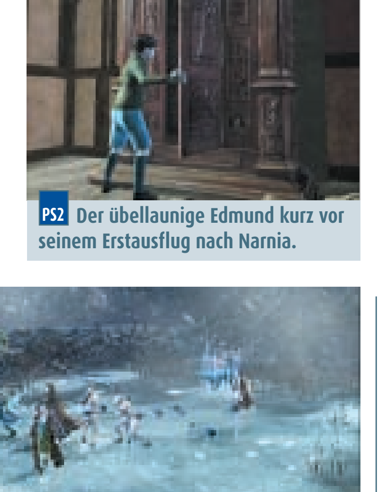
Die Chroniken von Narnia

Der König von Narnia



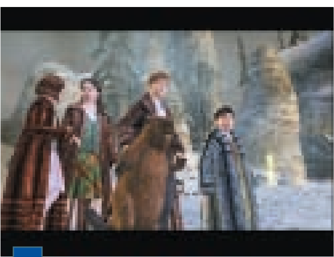


PS2 Vor dem Ausflug nach Narnia erforscht Ihr das Haus des Professors.



PS2 Der übellaunige Edmund kurz vor seinem Erstausflug nach Narnia.

PS2 Am Biberdamm bekämpfen die Pevensies einen Oger und sein Gefolge: Dieser robuste Brocken macht Euch das Abenteurer-Leben so richtig schwer.

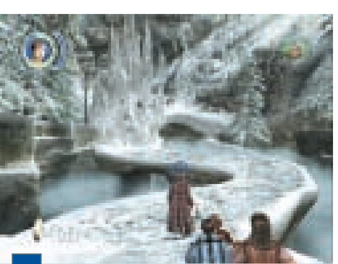


PS2 Freund Biber und seine Mündel auf dem Weg zum steinernen Thron.

Disney verfilmt die (hier zu Lande herzlich unbekannte) Romanvorlage vom britischen Autor und Tolkien-Kumpel Clive Staples Lewis – mit viel Pomp und Massenaufgeboten eifrig darum bemüht, einen (zahmeren) "Herr der Ringe"-Konkurrenten aufzubauen. Entsprechend kommt die Versoftung von Tochtergesellschaft Buena Vista und Disneys langjährigem Interactive-Partner Traveller's Tales. Letzterer inszeniert mit dem ersten "Narnia"-Teil aber ausnahmsweise kein klassisches Jump'n'Run, sondern ein kindgerechtes Action-Abenteuer rund um die vom Zweiten Weltkrieg aus London vertriebenen Geschwister Lucy, Edmund, Susan und Peter Pevensie.

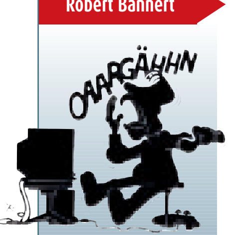
Narnia auf Abwegen

Traveller's Tales hält sich bei der Umsetzung des klassischen Stoffes zwar in groben Zügen an die Vorlage und an den Look des Kino-Spektakels – aber bei den Feinheiten der Erzählung rund um gottgleiche Löwen, griechische Fabelwesen und eine Überdosis klerikalen Kitschs hat man sich reichlich Freiheiten rausgenommen. So sind Peter und Susan von Anfang an patente Kämpfernaturen, die mit brennenden Stöckchen und Dolchen Jadis' wölfische Geheimpolizisten gleich im Rudel erschlagen. Ebenfalls zwischen den Kindern und ihrer Thronbesteigung im magischen Cair Paravel stehen ganze Dutzendschaften von zwergischen Bogenschützen und mythischen Kreaturen, die hier – anders als im Film – bereits lange vor der großen Schlacht durchs Winterwunderland stolpern. Und weil Kinder trotz aller kriegerischen Talente immer noch Kinder bleiben, müssen sich die vier vor allem auf ihren Grips und die Kombination individueller Talente verlassen: So weiß nur die geschickte Susan mit improvisierten Wurfgeschossen bzw. Pfeil und Bogen umzugehen, während die kleine Lucy durch enge Korridore krabbelt oder Edmund mit Wonne Laternenpfähle emporklettert, um auf diese Weise Münzen einzusammeln. Letztere liegen auch sonst reichlich über das Märchenreich verteilt und lassen sich im Zweifelsfall sogar mit ein paar beherzten Remplern aus Objekten und Inventar gewinnen. Die Sammelleidenschaft lohnt sich, denn am Abschnittsende dürft Ihr sie in neue Fertigkeiten und Teamwork-Talente investieren. Das Ergebnis sind größtenteils widersinnige Manöver: Peter packt seinen jüngeren Bruder bei den Füßen, um mit ihm Hindernisse kaputt zu dreschen, Edmund selber missbraucht die kleine Lucy Pevensie als Wurfgeschoss. *rb*



PS2 Vor Aslans Ankunft herrscht im Märchenreich Narnia ewiger Winter.

Robert Bannert



Wie der Film, so das Spiel: Verschwenderisch dekorierte Winterlandschaften, eklige Bestien und atmosphärische Klänge locken Euch vor die Mattscheibe, aber der Mangel an inneren Werten verschreckt Euch wieder. Was nutzen die schönsten Helden, wenn Ihr sie wegen der bockigen Steuerung kaum unter Kontrolle kriegt? Zusätzlich macht der fast endlose Gegnernachschub selbst die cleverste Knobelei zunichte, weil man vor lauter Gefuchtel kaum zum Nachdenken kommt. Die manchmal fast schon lächerlich anmutenden Gruppen-Manöver sind gerade noch zu verschmerzen, aber der mitunter unverschämt hohe Schwierigkeitsgrad macht den Titel für seine Primär-Zielgruppe nahezu unbrauchbar: So ein Gewürge kriegt doch kaum ein Kind in den Griff!

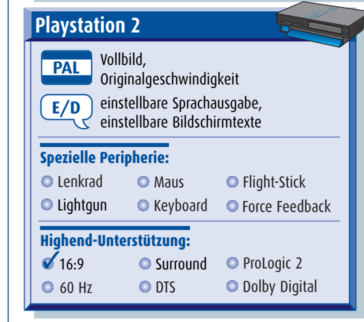


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | **Preis:** ca. 50 Euro



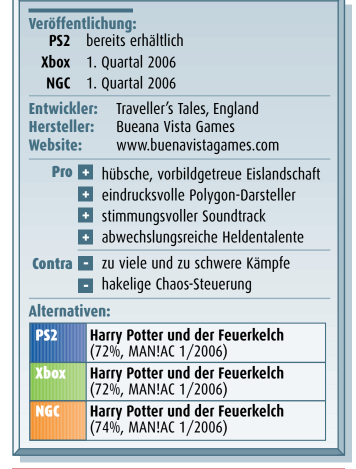
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox 1. Quartal 2006
NGC 1. Quartal 2006

Entwickler: Traveller's Tales, England
Hersteller: Bueana Vista Games
Website: www.buenavistagames.com

Pro
+ hübsche, vorbildgetreue Eislandschaft
+ eindrucksvolle Polygon-Darsteller
+ stimmungsvoller Soundtrack
+ abwechslungsreiche Heldentalente

Contra
– zu viele und zu schwere Kämpfe
– hakelige Chaos-Steuerung

Alternativen:
PS2: Harry Potter und der Feuerkelch (72%, MAN!AC 1/2006)
Xbox: Harry Potter und der Feuerkelch (72%, MAN!AC 1/2006)
NGC: Harry Potter und der Feuerkelch (74%, MAN!AC 1/2006)

Die Chroniken von Narnia





Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 75 %
64 % Spielspaß

Viel zu hektisches Endlos-Gekloppe stört das hübsch aufgemachte Simpel-Adventure empfindlich.





Perfect Dark Zero


360 An vorgegebenen Stellen darf Joanna in Deckung gehen und die Umgebung sondieren oder Gegner aufs Korn nehmen. Blaue Pfeile zeigen die weitere Route an.


360 Die Sekundärfunktion dieser MP taucht die Umgebung in Brauntöne. Feinde erscheinen mit einer roten Umrandung klar sichtbar.

Microsofts erhoffter System-Seller hat unser Start-Special in der letzten Ausgabe knapp verpasst. Bei unserem nicht gerade euphorischen Spielspaß-Urteil könnte manch Verschwörungstheorie-Fan an bewusste Testmuster-Vorenthaltung denken. Aber keine Angst: Der schwarze Peter für das späte Eintreffen der Disc liegt zwar bei Entwickler Rare, aber nur, weil sie bis zur letzten Sekunde an ihrem neuen Ego-Shooter gewerkelt haben. Das spricht einerseits für die perfektionistisch veranlagten Briten, wirft auf der anderen Seite aber auch unbequeme Fragen auf: "Ob die Entwicklungszeit wohl gereicht hat? Konnten sie alle Probleme, die mit einer neuen Konsolengeneration auftauchen, in den Griff kriegen?" Um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen: Die Zeit hat nicht gereicht, "Perfect Dark Zero" ist von der Perfektion weit entfernt. Wo die Gründe dafür liegen und welche Stärken das Spiel auszeichnen, lest Ihr im Folgenden.

Allein mit Joanna Dark

Trotz umfangreicher Multiplayer-Komponente liegt das Hauptaugenmerk auf dem Solo-Abenteuer. In 14 Missionen schlüpft Ihr in die Haut der rothaarigen Heldin, um einer globalen Verschwörung auf die Spur zu kommen. Wer den N64-Vorgänger kennt, wird während der Ego-Ballerei einige 'Aha-Erlebnisse' haben – so viel sei verraten.

Da die Story aber weder besonders spannend noch überwältigend anders ist als die übliche 'Als Spion kannst du niemandem trauen'-Geschichte, leiten wir gleich zu einem durchschlagenderen Kaufargument über: Joanna Darks Waffenarsenal. Mehr als zwei Dutzend Ballermänner und Agenten-Spielzeuge stehen dem rabiaten Mädel zur Verfügung. Vor jeder Mission dürft Ihr einen Abstecher in die Waffenkammer machen und festlegen, welche Gerätschaften Ihr dabei haben wollt. Zur Auswahl stehen in früheren Levels ergatterte Mitbringsel.

Zum Leidwesen aller virtuellen Rambos kann Heldin Joanna nicht unbegrenzt viel schleppen. Insgesamt vier Plätze stehen im Inventar für Wummen zur Verfügung. Handfeuerwaffen benötigen einen Slot, Maschinenpistolen zwei und schwere Geschütze wie Raketenwerfer oder M60-Minikanone deren drei. Dieses


360 Einer fährt, der andere ballert: Während Tochter Dark das Luftkissenvehikel durch die Gegend dirigiert, steht Papa Dark am Maschinengewehr und erledigt auftauchende Widersacher.



NEXTGEN-FAKTOR

"Perfect Dark Zero" bietet neben "Kameo" die aufregendsten Next-Gen-Texturen. Animationen und Design fallen dagegen ab.

TV VS HDTV

Auf 4:3-Schirmen müsst Ihr mit Balken leben, dafür ist die Texturqualität immer noch exzellent.



360 **Feuerwerk der Gefühle: Einige Szenarien wie diese Grabungsstätte gefallen mit schicken Texturen, aufwändigen Lichteffekten und opulentem Levelinterieur. Andere Levels dagegen sorgen mit sich wiederholenden optischen Elementen für Stirnrunzeln. Ruckeln und Tearing müsst Ihr fast in jedem Abschnitt erdulden.**

System sorgt nicht nur vor, sondern auch während einer Mission für eine Prise Taktik im Sinne von 'Soll ich das Scharfschützengewehr mitnehmen oder besser auf eine MP vertrauen?' Entscheidungshilfe leisten die Sekundär- beziehungsweise Tertiärfunktionen der Schießprügel. Über Erstere verfügt jede Waffe, ein drittes Feature bieten immerhin noch ein halbes Dutzend Knarren.

Die Zusatznutzen-Spanne reicht von banalen Sachen wie Schalldämpfer und Taschenlampe über in einigen Arealen nahezu unverzichtbare Erweiterungen im Stile eines Gefahrendetektors, der Feinde mit einer roten Umrandung markiert, bis hin zu abgefahrenen Hightech-Gimmicks wie Hologrammprojektor und Tarnschild.

Frequent Traveller

So viel zur Waffentheorie – Zeit, die Ballermänner auszuprobieren. Während des Solo-Abenteuers reist Joanna rund um den Globus, besucht unter anderem verfallene Tempelanlagen, ein fernöstliches Anwesen sowie geheime Forschungsstationen. Eure virtuellen Tummelplätze bieten folgerichtig die komplette Spanne an Räumlichkeiten: Klaustrophobische Gangsysteme, verwinkelte Stadtviertel und offene Bereiche geben sich ein Stelldichein. Wisst Ihr mal nicht weiter, dann wartet einfach, bis blinkende Pfeile auf dem Boden erscheinen. Diese zeigen, wo's lang geht. An sich ein pfiffiges Feature, aber es riecht doch verdächtig nach 'Wir haben die Areale zu unübersichtlich gestaltet und müssen den Spieler nun an die Hand nehmen.'

Haben es die Entwickler vorgesehen, dürft Ihr Levelinterieur auch zum Schutz benutzen – ein A-Button-Symbol signalisiert 'Hier kann ich in Deckung gehen'. Als ob dieses 'Mal klappt's, mal klappt's nicht'-Prozedere nicht schon frustrierend genug wäre, es funktioniert mitunter auch nicht korrekt. Statt sich planmäßig hinter einem Container zu verschanzen, schwingt Joanna ihren knackigen Körper schon mal um das Objekt herum und steht dann mitten in der feindlichen Schusslinie (siehe DVD-Test). Frau Dark hat zwar das Sprin-

Extra-Dark
Die Special-Edition von "PDZ"

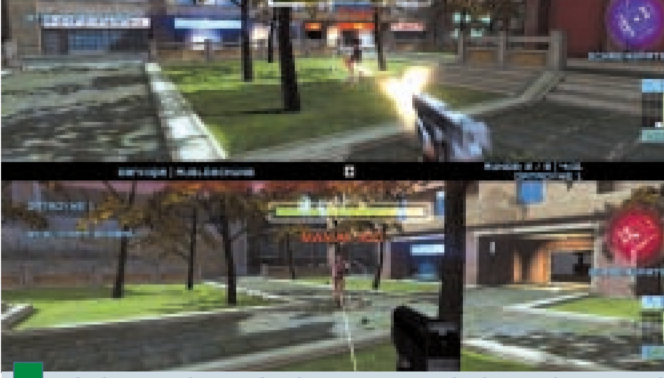
Wer von Joanna Dark nicht genug bekommen kann, sollte einen Blick auf die Special Edition werfen. Die limitierte Tin-Box kostet 70 Euro und bietet neben einer schicken Metallhülle eine Bonus-Disc mit Making of, ein "PDZ"-Theme für die Xbox-360-Benutzeroberfläche, einige neckische Gamertag-Bildchen sowie eine Comic-Spezialausgabe.





Oliver Schultes

Meine hohen Erwartungen wurden nicht erfüllt: Verwirrende Levelkonstruktionen, die mit blinkenden Richtungspfeilen entschärft werden mussten, nicht gerade inspiriert designte Missionen und dröge Bosskämpfe – zu allem Überfluss wirkt "Perfect Dark Zero" an vielen Stellen ziemlich unfertig. Da erwachen beispielsweise erledigte Gegner zu neuem 'Leben', weil die Kollisionsabfrage verrückt spielt (siehe DVD-Test). Auch geht Heldin Joanna auf Knopfdruck brav in Deckung, aber mit teils unglaublichen Folgen: So stellt sie sich mitunter an die falsche Seite einer Kiste und damit genau in das Sichtfeld der Widersacher. Was die Ego-Knallerei dann doch noch annehmbar macht, sind die tadellose Steuerung, die großteils schöne Optik (auch wenn der Comic-Touch nicht jedermann behagt) und der ausladende Mehrspieler-Part. Was in puncto Multiplayer-Spaß und -Vielfalt abgeht, kann sich mit Highlights wie "Halo 2" locker messen. Wer sich gerne mit anderen Leuten am Bildschirm bekriegt, muss hier Probe spielen. Dennoch: Für mich ist "PDZ" ein klarer Fall von zu viel gewollt und zu wenig Zeit.



360 **Multiplayer-Paradies: Spielt online, via System Link oder im Splitscreen mit bis zu 32 Teilnehmern in diversen Modi.**



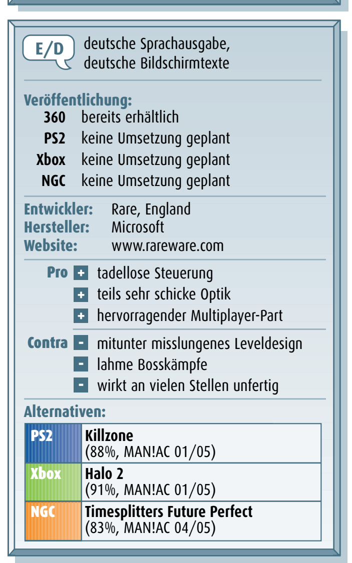
360 HDTV-Pfilcht: Solche filigranen Details – Joanna hält zu ihrem Schutz ein Schild vor sich, in dem feine Haarrisse von früherem Beschuss zeugen – gehen auf normalen Fernsehern nahezu gänzlich verloren.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	32
Online	32
System	360

USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro



E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:

360	bereits erhältlich
PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rare, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.rareware.com

Pro
+ tadellose Steuerung
+ teils sehr schicke Optik
+ hervorragender Multiplayer-Part

Contra
- mitunter misslungenes Leveldesign
- lahme Bosskämpfe
- wirkt an vielen Stellen unfertig

Alternativen:

PS2	**Killzone** (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox	**Halo 2** (91%, MAN!AC 01/05)
NGC	**Timesplitters Future Perfect** (83%, MAN!AC 04/05)



Perfect Dark Zero

Xbox
Grafik 79 %
Sound 80 %
70 % Spielspaß

Wird den Erwartungen nicht gerecht: Ego-Ballerei mit spielerischen Ungereimtheiten.

gen noch nicht gelernt, dafür beherrscht sie eine elegante Ausweichrolle und das Entwaffnen der Gegner – beides im Nahkampf unverzichtbar.

Aber Ihr wollt den Widersachern doch sicher nicht davon laufen, oder? Also Bleispritze gezückt und rein ins Getümmel! Die Scharmützel machen dank exakter Steuerung (in puncto Präzision mit "Halo 2" vergleichbar) und penibler Trefferzonenabfrage eine gute Figur. Die künstliche Intelligenz Eurer Opponenten schwankt je nach Situation und Schwierigkeitsgrad zwischen 'dumm wie Brot' und 'alles sehender und wissender Superbösewicht' – das sorgt mal für Belustigung, mal für nervige Instant-Tode. Fangt Ihr Euch im Gefecht einen Treffer ein, ist das zunächst nicht so schlimm: Geht einfach in Deckung und wartet, bis sich der Gesundheitsbalken wieder füllt. Erst wenn es währenddessen weitere Einschläge in Euren Digi-Körper hagelt, wandelt sich der so genannte Schockschaden in dauerhaften Energieverlust um.

Ziemlich fummelig gestaltet sich schließlich der Waffentausch innerhalb einer Mission. Wollt Ihr Euch die Wumme eines erledigten Widersachers krallen, müsst Ihr direkt über dem Objekt der Begierde stehen. Leuchtet das Wechseln-Symbol auf, reicht ein Druck auf die Y-Taste und der neue Ballermann prangt in Joannas manikürten Händen. 'Was soll daran fummelig sein?', mag jetzt manch einer denken. Zum einen passiert es nicht selten, dass mehrere Knarren dicht nebeneinander liegen. Dann heißt es millimetergenau manövrieren, um die gewünschte Waffe zu erhalten. Zum anderen kann es vorkommen, dass Ihr eine Waffe in der Hand habt, die Ihr gar nicht loswerden wollt. Drückt Ihr dann – weil vorher in den Levels hundertfach praktiziert – den Y-Knopf, fliegt sie unbeabsichtigt in hohem Bogen davon. Also rumlatschen, suchen und wieder aufheben. Dass die Wummen unterschiedlich viele Inventar-Slots in Anspruch nehmen, verkompliziert die Angelegenheit weiter. Und wenn Ihr das alles während eines heftigen Schusswechsels mit Munitions- und Energieknappheit (vor allem in Multiplayer-Matches) machen sollt, dann wird's definitiv fummelig!

Matthias Schmid

Enttäuscht wäre noch untertrieben! Klar, die Engländer liefern mit "PDZ" einen soliden Shooter ab, scheitern jedoch am Ziel 'System-Seller'. Dass atemberaubende Textur-Leckerbissen mit Tearing und (vor allem im Coop-Modus) Rucklern bezahlt werden, würde ich Joanna der schicken Nachladeanimationen wegen verzeihen. Dümmliche KI-Gegner, ein unglückliches Waffen-Aufsammel-System sowie verwirrendes Leveldesign haben in einer Rare-Ballerei aber nichts verloren. Selbst wenn Ihr Euch geschickt anstellt, werdet Ihr ständig getroffen. Eine nicht vorhandene Spannungskurve während der Missionen sorgt zudem für Verdruss. Schließlich nerven mies ausbalancierte Schwierigkeitsgrade (supersimpel oder knallhart) sowie erschreckend uninspirierte Bossfights.

Mehrspieler-Paradies

Was dem Solo-Abenteuer an Esprit abgeht, kompensiert der umfangreiche Multiplayer-Part – falls man dem geselligen Zockerlebnis zugeneigt ist. Von der Option, die Singleplayer-Missionen kooperativ mit einem Mitspieler zu absolvieren, über diverse klassische Modi wie 'Deathmatch' und 'Capture the Flag' bis hin zu der an "Counter-Strike" erinnernden Taktik-Schlacht 'DarkOps' ist alles vorhanden, was das Online-, LAN- und Splitscreen-Herz begehrt. Feinheiten wie in der Größe veränderbare Maps und Bestenlisten sind das Sahnehäubchen auf der üppigen Multiplayer-Torte. *os*





Quake 4



360 Etwas Taktik, bitte: Anstatt dem Dickerchen mit der Elektroknarre lediglich den Wanst zu kitzeln, solltet Ihr nach Deckungsmöglichkeiten Ausschau halten.



360 Aus nächster Nähe unschlagbar: Stoppt den erbarmungslosen Ansturm des Wüterichs mit einer gesalzenen Ladung aus der Shotgun.

Janina Wintermayr



Geschnittene Ballerkost: Activision geht bei ids Alien-Shooter kein Risiko ein und schickt deutsche Zocker auf eine ausgesprochen unblutige Alien-Hatz. Atmosphärisch fällt die Zensur nicht weiter ins Gewicht, weil der Schere aber auch besonders brutale Storysequenzen zum Opfer fielen, geht der Reiz etwas verloren. Paradoxerweise hat man zwar das Spielgeschehen lokalisiert, bei der Sprache aber geknausert: "Quake 4" ist komplett in Englisch gehalten – markige Funksprüche testosterongeladener Marines gehen im Gefecht für deutsche Ohren schon mal unter. Spielerisch trifft "Quake 4" genau den Shooter-Nerv, weil es aber im späteren Verlauf zunehmend zu Rucklern kommt und Kopfarbeit gänzlich fehlt, gibts auch von mir nur ein 'Gut'.

Ein neues Beben erschüttert die Konsolenwelt: Erstmals schicken Euch nicht die Ego-Pioniere von id Software auf einen Streifzug ins "Quake"-Universum. Stattdessen nahmen die Programmierer von Raven Software die Zügel in die Hand und lassen Euch in Person der Ein-mann-Armee Matthew Kane auf die außerirdische Bedrohung los.
Nachdem Euer namenloser Vorgänger im zweiten Serienableger dem Strogg-Imperium einen schweren Schlag versetzt hat, nimmt die Menscheit die Gelegenheit zum finalen Kreuzzug gegen den Heimatplaneten der Maschinenrasse wahr. Als Mitglied der Rhino Squad ist es Euer Auftrag die Kommunikationseinrichtungen der Strogg auszuschalten und so die feindlichen Einheiten vom Elektronengehirn abzuschneiden.

Baller, Mann!

Dass Kane dabei nicht im Stile eines Sam Fisher vorgeht, von Schatten zu Schatten huscht, um Wachposten still und heimlich zu eliminieren, liegt auf der Hand. Stattdessen lasst Ihr die mannigfaltigen Wummen eine unmissverständliche Sprache sprechen. Diese verbinden futuristische Technik mit althergebrachter Durchschlagskraft: Stehen Hyperblaster, die tödliche Railgun oder das Elektroschock-Gewehr eher für erstere Fraktion, bedienen sich Shotgun, MG und Nagelknarre klassischer Projektilmunition. Flankiert werden diese von bekannten Serienvertretern: Mit Granatwerfer oder Rocketlauncher zwingt Ihr dank imposantem Explosionsradius selbst die dicksten Brocken in die Knie, die beliebte 'BFG' musste der so genannten 'Black Matter Gun' weichen. Ego-Fans kennen deren Prinzip aus "Unreal 2". Einmal abgefeuert saugt ein durch den Raum düsendes schwarzes Loch jegliches Leben aus dem perplexen Feindvolk. Damit nicht genug: Erhaltet Ihr von Teammitgliedern nützliche Ugrades, freuen



360 Koste die Kraft eines schwarzen Lochs, Unhold! Spart Euch die Energiezellen für die 'Black Matter Gun' gut auf. In besonders brenzligen Situationen rettet Euch die Superwumme des Öfteren das virtuelle Leben.

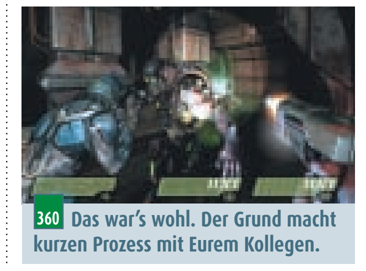


NEXTGEN-FAKTOR

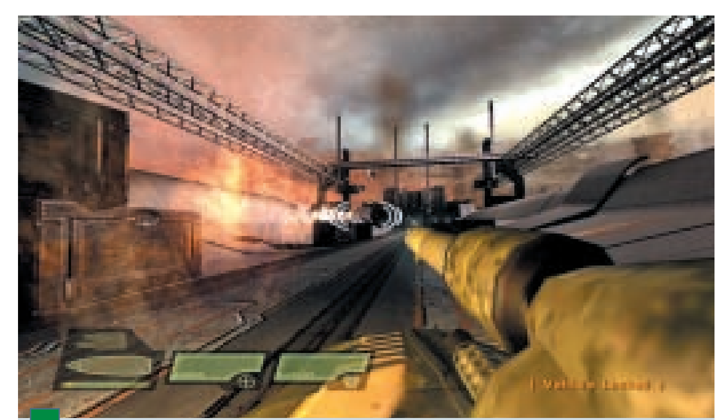
Nicht viel mehr als ein "Doom 3" im HDTV-Look – zudem nerven die Ruckeleinlagen.

TV VS HDTV

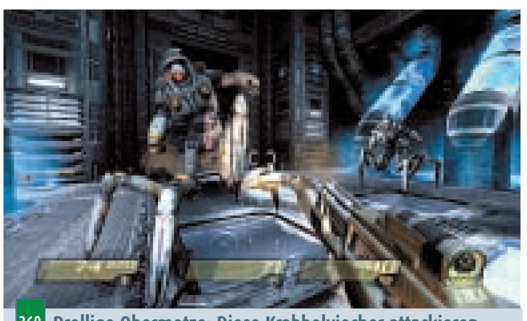
Besitzer alter Glotzen lachen sich eins: Auch im gewohnten 4:3-Modus gefallen die schicken Texturen und der Vollbildmodus.

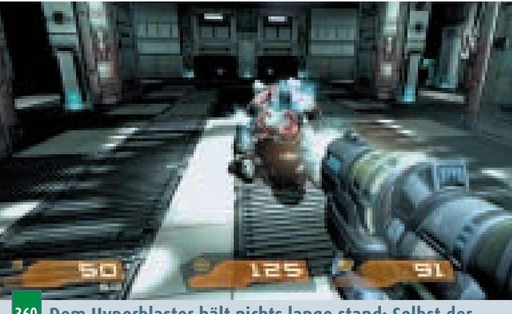


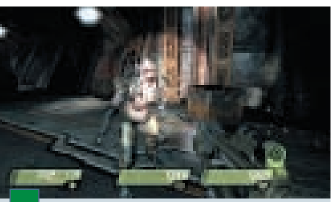
360 Das war's wohl. Der Grund macht kurzen Prozess mit Eurem Kollegen.


360 Hinterm Steuerknüppel von Panzer oder Mech trotzt Ihr feindlicher Artillerie mit einem Augenzwinkern. Wartet nach etlichen Treffern einfach einige...


360 ...Sekunden ab und Eure Schildenergie füllt sich automatisch wieder auf. Das klingt simpel und langweilig? Spielt sich leider auch so!


360 Drollige Obermotze: Diese Krabbelviecher attackieren Euch im Doppelpack – Achtung vor deren Flammenwerfer!


360 Dem Hyperblaster hält nichts lange stand: Selbst der Robo-Wauwau beugt sich der atemberaubenden Feuerrate.


360 Dank einer Lampe auf dem MG sehen "Quake 4"-Spieler im Dunkeln.

sich Eure Witwenmacher über nützliche Zusatzfunktionen wie Zoommodus oder Fernlenk-Modifikation. Eure Kollegen trumpfen aber nicht nur durch Waffen-Kits oder heilende Injektionen auf, häufig sind die Marines unverzichtbar im Kampf mit den Strogg-Armeen. Seite an Seite mit den KI-Kumpels schleicht Ihr durch klaustrophobische Gängelabyrinthe, blickt ins pechschwarze Antlitz verwaister Laborkomplexe und bewundert die technoide Bizarr-Architektur der außerirdischen Erbauer.

Nicht selten laufen Eure Aufträge nach dem Schema 'Begleite Techniker A zur Schleuse B' ab. Habt Ihr besagten Helfer am Schalterterminal abgeliefert, erhaltet Ihr vom Kommandanten via Funkspruch neue Einsatzziele: 'Zurück zum Team und die Stromversorgung im zerstörten Hangar XY wiederherstellen'. Dass dabei bereits gesäuberte Areale nochmals durchstiefelt werden müssen, bleibt nicht aus – immerhin garnieren ständig neue Feindeshorden die steril-kalten Metallflure. Mordlüsterne Mensch-Maschinen und kraftstrotzende Kampfkolosse attackieren Euch ohne Unterlass, suchen hinter Kisten Deckung und feuern aus allen Rohren. Um gegen Riesenspinne oder fliegenden Robotergladiator bestehen zu können, klemmt sich Kane in einigen Abschnitten hinters Steuer von Panzer oder Mech. Mit unendlich Munition und schützender Stahlhaut (die sich selbstständig auflädt) rollt bzw. stampft Ihr durch felsige Außenareale, schaltet mit knatterndem Bord-MG Geschütztürme aus und holt die Brut mit gezielten Raketentreffern vom Himmel.

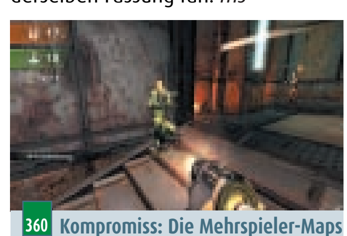
Nach gut einem Drittel Eures Rachefeldzuges landet Kane auf dem Labortisch der skrupellosen Strogg. Was zunächst wie das wenig ruhmreiche Ende Eurer Mission anmutet, entpuppt sich als wahrer Segen. Selbst halb Mensch, halb Maschine entkommt Ihr den Fängen Eurer Häscher: Fortan seid Ihr schneller, verfügt über eine größere Lebensleiste und tankt an den großzügig verteilten Strogg-Interfaces neue Energie.

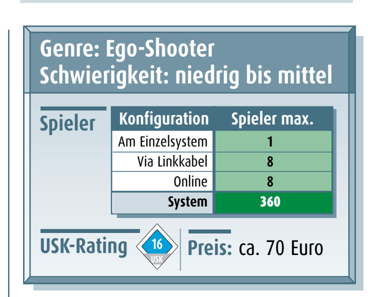
Weltweites Vergnügen?

Stellt sich die Frage 'Wie steht's mit dem Mehrspieler-Part?' – schließlich verdankt die Serie ihre Prominenz nicht unerheblich den wegweisenden Multiplayer-Modi. Auch "Quake 4" bietet die bewährten, knallharten Schießereien. Bis zu acht Ballerfreunde knallen sich auf hervorragend ausbalancierten Maps die Kugeln um die Ohren – egal ob in 'Deathmatch'-, 'Team'- oder 'Capture The Flag'-Variante. Allerdings beklagen vor allem Spieler hier zu Lande mangelndes Feindaufkommen – aufgrund der Kürzungen der deutschen Version dürft Ihr nämlich nur gegen Besitzer derselben Fassung ran. *ms*


Matthias Schmid

Altbewährt oder altbacken? Leider muss ich den Entwicklern eine gewisse Mutlosigkeit vorwerfen. Während ein Shooter wie "Half-Life 2" das Genre um interessante Aspekte bereichert hat, liefern die Raven-Jungs lediglich gewohnt gute Ballerkost ab. Schick texturierte Weltraumfriedhöfe mit martialischen Wummen in der Hand zu durchstreifen und leidlich schlaues Feindvolk am Fließband zu pulverisieren macht jede Menge Spaß, einen Innnovationspreis bzw. MAN!AC-Award gibt's dafür aber nicht. Während Bossfights und knallharte Schießereien trotz nerviger Ruckler durch ihre Spielbarkeit überzeugen, bestechen die Fahrmissionen ausschließlich durch Einfallslosigkeit. Dass Ihr zig Räume auf dem Rückweg nochmals durchkämmen müsst, fügt sich ins Gesamtbild ein.

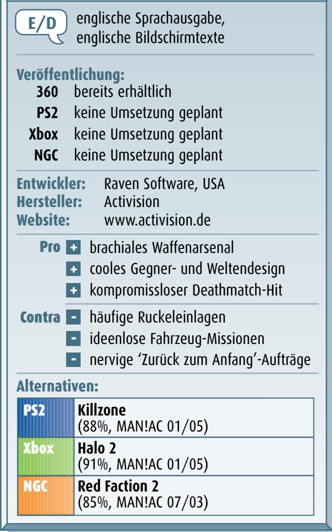

360 Kompromiss: Die Mehrspieler-Maps sind weniger schick, dafür superflüssig.


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	8
Online	8
System	360

USK-Rating 16 | Preis: ca. 70 Euro


E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

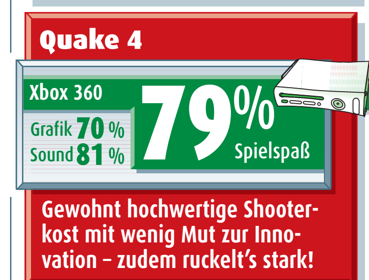
Entwickler: Raven Software, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ brachiales Waffenarsenal
+ cooles Gegner- und Weltendesign
+ kompromissloser Deathmatch-Hit

Contra
- häufige Ruckeleinlagen
- ideenlose Fahrzeug-Missionen
- nervige 'Zurück zum Anfang'-Aufträge

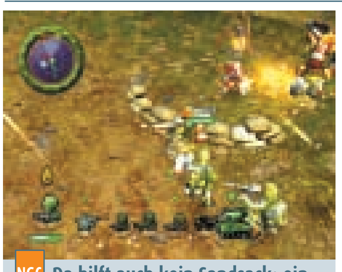
Alternativen:

System	Titel
PS2	Killzone (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Halo 2 (91%, MAN!AC 01/05)
NGC	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)


Quake 4
Xbox 360
Grafik 70 %
Sound 81 %
79 % Spielspaß

Gewohnt hochwertige Shooterkost mit wenig Mut zur Innovation – zudem ruckelt's stark!

Battalion Wars



NGC Da hilft auch kein Sandsack: ein MG-Nest im Visier der Flammenwerfer.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

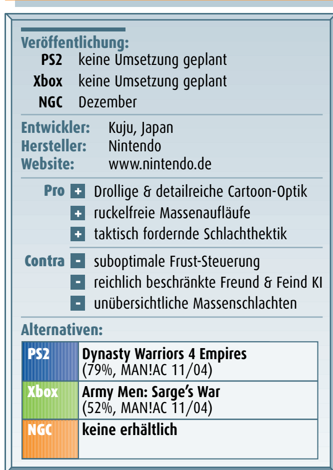


Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Tanzmatte
○ Keyboard ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital
✓ 60Hz ○ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Dezember

Entwickler: Kuju, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ Drollige & detailreiche Cartoon-Optik
+ ruckelfreie Massenaufläufe
+ taktisch fordernde Schlachthektik

Contra
- suboptimale Frust-Steuerung
- reichlich beschränkte Freund & Feind KI
- unübersichtliche Massenschlachten

Alternativen:

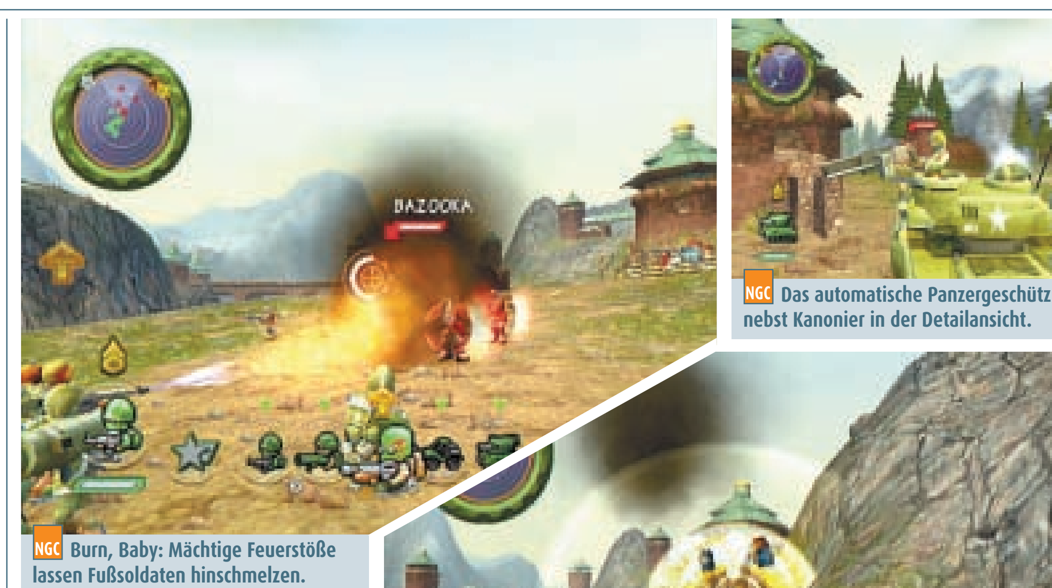
PS2	Dynasty Warriors 4 Empires (79%, MAN!AC 11/04)
Xbox	Army Men: Sarge's War (52%, MAN!AC 11/04)
NGC	keine erhältlich



Battalion Wars

Gamecube
Grafik 81 %
Sound 75 %
76 % Spielspaß

Knallbunter Krieg der Karikaturen. Mängel bei Steuerung und Übersicht kosten Spielspaß.



NGC Burn, Baby: Mächtige Feuerstöße lassen Fußsoldaten hinschmelzen.

NGC Das automatische Panzergeschütz nebst Kanonier in der Detailansicht.

NGC Der Frontier-Panzer ist Euer bester Freund bei Abrissarbeiten. Ein gezielter Schuss ins feindliche Munitionsdepot sorgt bei den Tundranas für Bombenstimmung.

Kulleraugen ante portas! Kujus Comic-Krieger fallen nun auch in Europa ein und zetteln mit übersetzten Bildschirmtexten auf heimischen Gamecubes den Cartoonkrieg an. Wie gehabt könnt Ihr jede einzelne Einheit Eurer kunterbunten Armee steuern und seid der Kriegsherr in hektischen Actionschlachten.

Krieg der Helmchen

So niedlich die Knubbelkameraden auch aussehen: Im Universum von "Battalion Wars" gibt es Krieg! Die freiheitsliebenden Armeen der westlichen Allianz müssen in handfesten Scharmützeln die rote Bedrohung der Tundranas zurückschlagen. Also führt Ihr Eure Streitmacht von einem goldenen Stern zum anderen und befreit wunderhübsche Areale von der radikalen Zarenarmee. Die als Wegpunkt funktionierenden Goldsterne weisen Euch die Route zu unterschiedlichsten taktischen Herausforderungen. Mal müsst Ihr gefangene Kameraden befreien, dann wieder Eure Basis verteidigen, per Jeep durch feindliches Territorium brettern oder einfach die gegnerische Flagge erobern. Die Steuermechanik bleibt dabei immer gleich: Über eine Iconleiste am unteren Bildschirmrand schaltet Ihr zwischen Euren Einheiten umher, gebt indirekte Angriffsziele vor oder steuert einzelne Figuren direkt. Zur Verfügung stehen Streitkräfte aus drei Kategorien: Fußsoldaten, Fahr- und Flugzeuge. Die unterschiedlichen Einheiten und deren Beziehungen sorgen für ein schönes Maß an Echtzeit-Hektik. Taucht beispielsweise ein gegnerischer Panzer auf, müsst Ihr flugs Eure Bazookatruppen auf das Stahlmonster hetzen. Diese knacken den Tank im Nu, reagieren aber extrem empfindlich auf die feurigen Garben von Flammenwerfer-Einheiten. So müsst Ihr stets neben dem strategischen Ziel auch die taktische Übersicht behalten. Überdies geben silberne Sterne optionale Sekundärziele auf den Karten an, die Euch manchmal unverhoffte Verstärkung, des Öfteren aber einen zusätzlichen Krisenherd bescheren. Sequenzen in Spielgrafik erzählen zwischen den rund 20 Missionen die witzige Story um den leicht satirisch angehauchten Grenzkonflikt weiter. *mw*

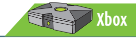


NGC Wo bitte geht's zur Front? Verwirrung in den eigenen Reihen nervt!

Max Wildgruber



Kuju hat mir den Krieg versaut! Gleich vorneweg: Ich meckere auf hohem Niveau, denn im Großen und Ganzen macht "Battalion Wars" alles richtig, vor allem das Grundkonzept findet meinen Beifall. Um so ärgerlicher sind die Schnitzer bei Steuerung, Kamera und KI, die dem Titel eine Topwertung vergällen und Wutausbrüche stimulieren. Wieso lenken sich die flinken Jeeps wie ungelenke Halo-Buggies? Warum sind einzelne Soldaten zu dumm, um allein durch einen Wald oder am Rand einer Schlucht entlang zu marschieren? Und wie zum Teufel soll ich den Überblick bei Massenschlachten bewahren, wenn die Kamera störrisch am Hintern einzelner Einheiten klebt und mir eine exponierte Perspektive verweigert? Antworten auf diese Fragen gibt hoffentlich Teil 2.




Xbox | Playstation 2

50 Cent: Bulletproof



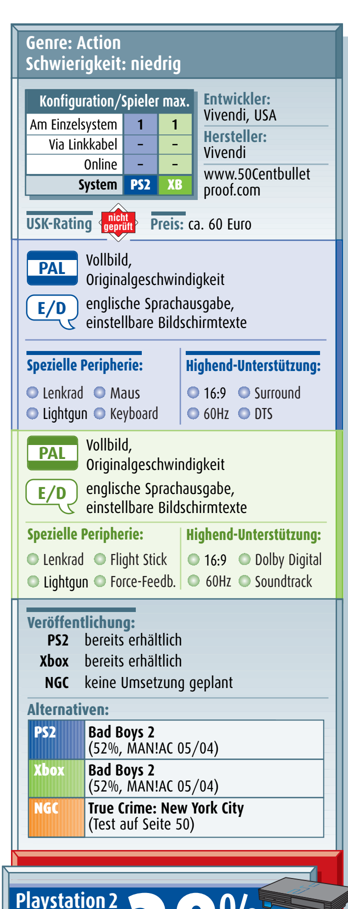


PS2 Die explizite Gewaltdarstellung bei Finishing-Moves verhindert einen Auftritt von "50 Cent: Bulletproof" in Deutschland.

Nach eigenem Klamottenlabel und authentischem Kinofilm überrollt Gangster-Wortakrobat 50 Cent die Videospiellandschaft. Ihr schlüpft in die Rolle des berüchtigten 'In da Club'-Stars und rächt mit Euren G-Unit-Kumpels den Tod von K-Dog. Das "Max Payne"-inspirierte Action-Massaker kann spielerisch nicht überzeugen: Das desolate, verworrene Leveldesign sorgt für Orientierungslosigkeit und die sperrige, frustige Steuerung überfordert Einsteiger. Auch die lächerliche, strohdumme Freund- und Feind-KI ruft Kopfschütteln statt Kopfnicken hervor: Safe- und Türenknacker Llyod Banks mimt den ungeschickten Stümper und andere Wegbegleiter hampeln hirnlos in der Gegend herum. Zum Glück zielen Eure Antagonisten meist an Euch vorbei. Zufällige Querschläger in 50s Körper quittiert Ihr dank ellenlanger Energieleiste mit einem müden Lächeln – der kugelsichere 50 Cent darf schließlich nicht sterben. Höchstens eingefleischte Fans finden dank unzähligen freischaltbaren Videos, Instrumentals und anderen Goodies einen Grund, dieses miese Machwerk zu zocken. *rf*



XB Was guckst Du, Du Opfer? Viele freispielbare Goodies locken Fans.



Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Vivendi, USA
Hersteller: Vivendi
www.50Centbulletproof.com

USK-Rating: nicht geprüft
Preis: ca. 60 Euro

PS2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Bad Boys 2 (52%, MAN!AC 05/04)
Xbox	Bad Boys 2 (52%, MAN!AC 05/04)
NGC	True Crime: New York City (Test auf Seite 50)

Playstation 2
Grafik 55 %
Sound 80 %
38% Spielspaß

Xbox
Grafik 57 %
Sound 80 %
38% Spielspaß

Planloses Leveldesign, doofe KI und miese Steuerung verschandeln 50 Cents Videospiel-Debüt.

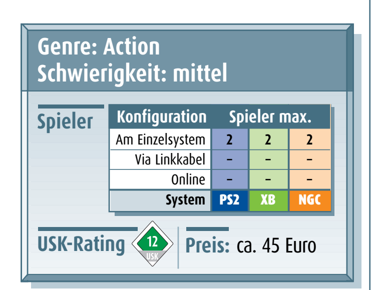




Gamecube



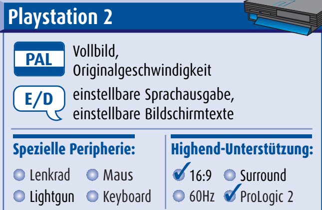
Die Unglaublichen Der Angriff des Tunnelgräbers



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

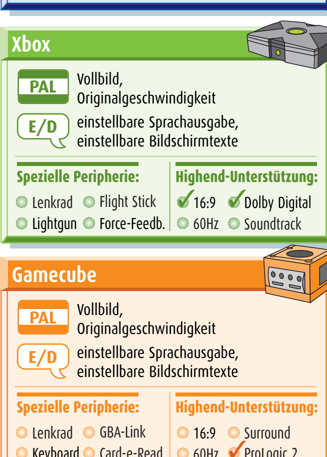
USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 45 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Surround, 60Hz, ProLogic 2 ✓



Xbox

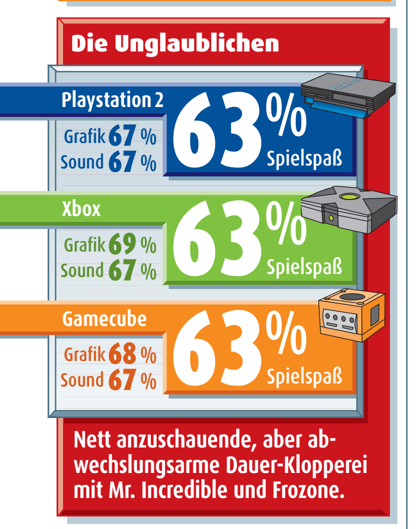
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2 ✓



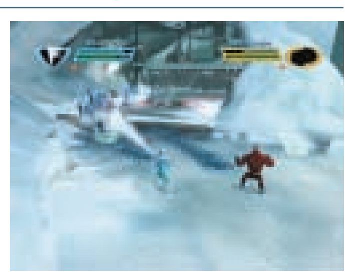
Die Unglaublichen

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	67 %	67 %	63 %
Xbox	69 %	67 %	63 %
Gamecube	68 %	67 %	63 %

Nett anzuschauende, aber abwechslungsarme Dauer-Klopperei mit Mr. Incredible und Frozone.



XB Nimmt es leicht mit einem rostigen Roboterdutzend auf: Bob, alias Mr. Incredible, verbeult Tunnelgräbers Blechheinis tüchtig den Kühler.





XB Frozone friert den Killerbot ein (oben), Bob erledigt den Rest.

Das hätten sich Brad Bird und sein Pixar-Team nie träumen lassen: Disney und THQ nutzen den Schluss-Gag des Kino-Abenteuers "Die Unglaublichen", um eine Software-Fortsetzung in die Läden zu bringen. Richtig gelesen: "Der Angriff des Tunnelgräbers" gibt's nicht für Euren DVD-Player, sondern nur für Konsole. Das kleine, verdreckte Männlein, das am Ende des Originals eine ganz dicke Lippe riskiert, entpuppt sich hier als Gefahr: Der durchgedrehte Maulwurf hat stilecht nichts Geringeres als die Weltherrschaft im Sinn – und zu diesem Zweck nicht weniger als den halben Erdball untertunnelt. Aber da hat er die Rechnung ohne den aus dem Vorruhestand zurückgekehrten Mr. Incredible gemacht, denn der lässt wie gehabt die superstarken Muckis spielen, um böse Buben zu vertrimmen und die Einrichtung des Erzschurken zu demolieren. Diesmal mit von der Partie: Der coole Frozone, der seinem gut bemuskelten Kumpel mit eiskaltem Händchen zur Seite steht. Der smarte Schwarze legt besonders aufdringliche Blechbuben auf Eis, damit Kollege Bob die so außer Gefecht gesetzten Robis mit flotten Fausthieben zertrümmern kann. Ebenfalls nützlich: Frozones Gefrierstrahl verwandelt Projektile in harmlose Schneebälle, mit denen Mr. Incredible auf weit entfernte Hebel und Schalter zielt. Und steht Euer dynamisches Duo vor einem scheinbar unüberwindlichen Abgrund, dann strahlt Euch doch einfach eine Eisbrücke zusammen! Aber nicht nur Frozone erweist sich als Multitalent: Wenn Bob nicht gerade um sich prügelt, stemmt er tonnenschwere Stahltore auf oder kippt wuchtige Pylonen um, um fragiles Gerät darunter zu begraben. Und während Euer aktiver Charakter munter weiter wütet, unterwirft sich sein Kollege brav so lange dem CPU-Kommando, bis Ihr über das Digi-Pad in seine Stiefel schlüpft. *rb*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Heavy Iron, USA
Hersteller: Buena Vista Games / THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ unkomplizierte, eingängige Steuerung
+ komfortable Hilfestellungen
+ witzige, vorbildgerechte Optik

Contra
– Kämpfe langweilen auf Dauer
– Levelaufbau wiederholt sich zu oft
– zu wenige verschiedene Gegner-Typen

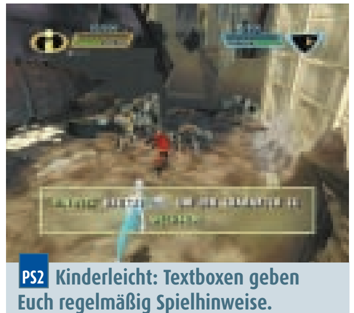
Alternativen:

System	Titel
PS2	Fantastic Four (64%, MAN!AC 09/05)
Xbox	Fantastic Four (64%, MAN!AC 09/05)
NGC	Fantastic Four (64%, MAN!AC 09/05)

Robert Bannert



Unglaublich dreist, diese Fortsetzung: Filmumsetzungen und Sequels stimmen bekanntermaßen beide skeptisch – und THQs uninspirierter Action-Cocktail bestätigt die Klischees. "Der Angriff des Tunnelgräbers" spielt sich angenehm flott, ist frei von gröberen Design-Patzern oder übermäßigen Frustmomenten, aber spannend macht das die einfallslose Rangelei noch lange nicht. Roboter am laufenden Kilometer einfrieren und umhauen – mehr wird auf Dauer nicht geboten, und drum ist die Langeweile groß. Der Nachwuchs mag an der unkompliziert und filmgerecht präsentierten Abrissorgie seine Freude haben. Aber wer mehr will von einem Action-Spiel als ewig gleichartiges, geradliniges Altmetall-Entsorgen, der lässt den Tunnelgräber buddeln.



PS2 Kinderleicht: Textboxen geben Euch regelmäßig Spielhinweise.



NGC Manche Objekte lassen sich allein durch den Gefrierstrahl zerstören.

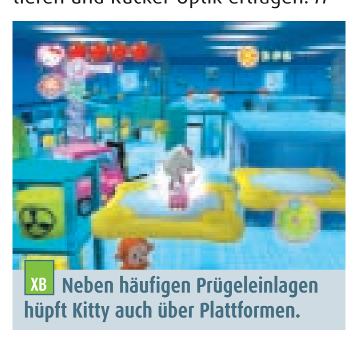


Hello Kitty Roller Rescue

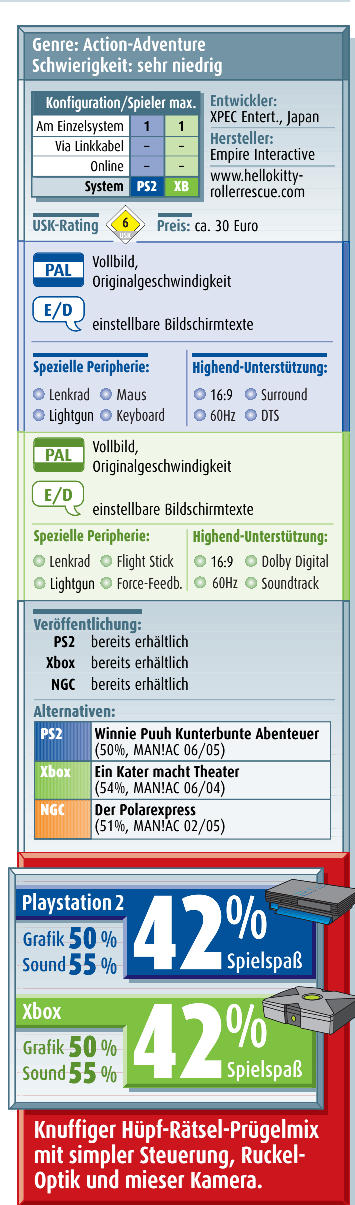


PS2 Oh Gott, im mechanischen Ungetüm sitzt King Block. Während Kitty den Fiesling mit Wassermelonenkernen unter Beschuss nimmt, baut Koroppi eine Maschine.

Oh je, die fiesen Aliens von der Blockarmee wollen die Erde erobern. Deshalb schnappt sich Hello Kitty ihren Zauberstab und gibt den Blöcken Saures. In fast jedem Level unterstützt Euch bei Bedarf ein herzallerliebster Freund: Froschkönig Keroppi hüpft auf des Gegners Kopf, der stets fröhliche Tabo stürzt sich kopfüber ins Getümmel und das Spielzeugauto zertrümmert brüchige Wände. Neben der vorrangigen simplen Hau-Drauf-Action löst Ihr kinderleichte Schalter-Rätsel und hüpft über schwebende Plattformen. In jedem dritten Level benötigt Ihr taktisches Geschick bei den Endgegnern: Verpasst dem Basebal-Hitter einen Elektroschock, hüpft via betäubtem Trampolin auf den fiesen Raketenschleuderer oder stoppt den verrückten Lokführer mit einer Ananas-Kanone. Nach jedem Level erhaltet Ihr neue Kostüme, kauft Euch Filme, Musik sowie Charakter-Bios und entdeckt Schwachstellen im Aliensystem, indem Ihr E-Mails lest. Leider müsst Ihr im kinderfreundlichen Abenteuer ständig die bockige Kamera nachjustieren und Ruckel-Optik ertragen. *rf*



XB Neben häufigen Prügeleinlagen hüpft Kitty auch über Plattformen.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: sehr niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: XPEC Entert., Japan
Hersteller: Empire Interactive
www.hellokitty-rollerrescue.com

USK-Rating: 6 · Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer (50%, MAN!AC 06/05)
Xbox	Ein Kater macht Theater (54%, MAN!AC 06/04)
NGC	Der Polarexpress (51%, MAN!AC 02/05)

Playstation 2 – Grafik 50 % · Sound 55 % · **42 % Spielspaß**

Xbox – Grafik 50 % · Sound 55 % · **42 % Spielspaß**

Knuffiger Hüpf-Rätsel-Prügelmix mit simpler Steuerung, Ruckel-Optik und mieser Kamera.





Condemned Criminal Origins


360 Blocken ist überlebenswichtig. Wer nicht rechtzeitg den Schlagstock zur Abwehr nach oben reißt, kommt in Bedrängnis: Benommen taumelt Eure Spielfigur zurück und ist durch kurzzeitig vernebelte Sicht weiteren Angriffen schutzlos ausgeliefert.


360 Sucht nach Xbox-360-Konsolen, um Erfolge freizuschalten.

NEXTGEN-FAKTOR

Mal hui, dann wieder pfui: "Condemneds" NextGen-Faktor schwankt stark.

TV VS HDTV

"Condemned" sieht auf 4:3-TVs zwar nicht eklatant schlechter aus, es fehlt aber ein Vollbildmodus. Bei 50Hz-Glotzen ruckelt das Spiel zudem stark.

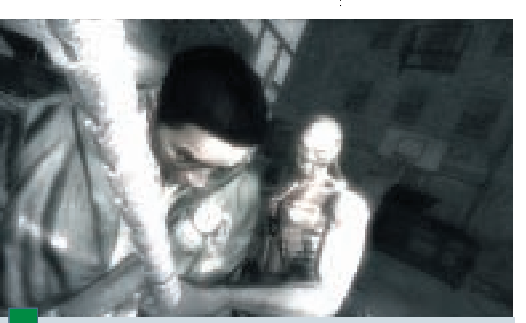
Der Jugendschutz treibt in Deutschland wieder seltsame Blüten: Weil "Condemned" die USK-Kennzeichnung fehlt und damit nicht konform mit Microsofts Spiele-Politik geht, sieht Publisher Sega von der Veröffentlichung hier zu Lande ab. Ärgerlich, aber kein Grund für kriminelle Handlungen, zumal Ihr selbige im Spiel verhindern respektive aufklären sollt.

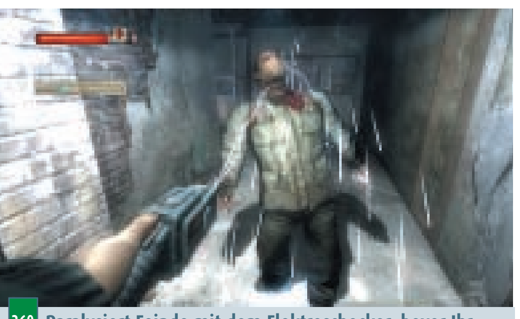
Der Schein trügt

Ein Serienkiller treibt sein Unwesen und Ihr sollt ihn aufspüren. Ihr, das ist Ethan Thomas, Ermittler beim FBI. Als solcher überlasst Ihr die Jagd nach Straftätern normalerweise der Polizei und beschäftigt Euch primär mit der Aufnahme von Beweisen. Doch erstens kommt alles anders und zweitens als man denkt: Noch am Tatort könnt Ihr den Verdächtigen aufspüren und verfolgen. Dummerweise gelangt dieser in den Besitz Eurer Dienstwaffe und erschießt damit zwei Cops. Fälschlich des Mords verdächtigt befindet Ihr Euch fortan auf der Flucht und stoßt dabei in seelische Abgründe vor, die besser verborgen geblieben wären. Einzig Laborantin Rosa glaubt an Eure Unschuld und wertet die über Funk übertragenen Beweise aus. Gemeinsam finden Ethan und Rosa schließlich heraus, dass es der wahre Polizistenmörder eigentlich auf andere Serienkiller abgesehen hat.

Schlagen statt Ballern

'Warum jemand aufhalten, der sowieso nur den Abschaum der Gesellschaft beseitigt', werdet Ihr Euch jetzt fragen? Zum einen, weil Ihr immer noch unter Verdacht steht zwei Polizisten erschossen zu haben. Zum anderen, weil Euch seit dieser Nacht bizarre Visionen von einem entstellten, Kampfstab schwingenden Ungeheuer plagen. Die Wahrheit ist allerdings nicht irgendwo da draußen, sondern versteckt sich an schmutzigen, düsteren und rattenverseuchten Orten. Ob U-Bahn, abgebrannte Bibliothek oder jahrelang vor sich hin schimmelndes Kaufhaus – die Schauplätze sind durchweg unappetitlich und bevölkert von aggressiven, verwahrlosten Gestalten. Was meist fehlt, ist das passende Offensiv-Repertoire, um sich Junkie, Obdachlosen und Drogenzombie vom Leib zu halten. Wer gelegentlich eine der versteckten Schusswaffen findet, kann sich glücklich schätzen. Ansonsten müsst Ihr nehmen, was die Umgebung hergibt: Das kann ein Stahlrohr, eine Axt oder eine Spindtür sein. Obschon Ihr mit jedem Schlagwerkzeug kräftig Hiebe austeilt, braucht es hin und wieder einen ganz bestimmten Prügel, um verschlossene Durchgänge aufzubrechen. Einer vermoderten Tür rückt Ihr dann mit der Axt zu Leibe, ein Vorhängeschloss ist schnell mit einem Vorschlaghammer geknackt. Vorrangig solltet Ihr Eure Waffenwahl jedoch anhand von vier Attributen bestimmen: Vergleiche zwischen Schlagkraft, Reichweite und Abwehrstärke sind durchaus ange-


360 Mehr als ein gewöhnlicher Kriminalfall: Während seiner Ermittlungen wird Ethan von bizarren Visionen heimgesucht.


360 Paralysiert Feinde mit dem Elektroschocker, bevor Ihr auf sie einprügelt.



360 Die Wahl der Qual: Kniet ein Gegner benommen vor Euch, könnt Ihr ihm mit einem besonders brutalen 'Finishing Move' den Rest geben.



360 CSI Mering: An vorgegebenen Stellen dürft Ihr die Umgebung nach forensischen Spuren absuchen. Gefundene Indizien schickt Ihr dann über Funk ins Labor.



360 Schusswaffen sind eine Rarität. Auch wer Pistole, Schrotflinte oder MG gefunden hat, kann sich nicht lange auf deren Schutz verlassen. Leergeschossen taugen die Ballermänner nur als mäßiger Prügel, denn Extramunition könnt Ihr nicht aufsammeln.



360 Um den Munitionsstand zu prüfen, müsst Ihr das Magazin herausnehmen.

bracht, schließlich stellen die Schläger Euer primäres Verteidigungs-Werkzeug. Besonders wichtig ist das Blocken: Ein morscher Holzbalken wird Euch weniger Schutz bieten als etwa eine Brechstange oder ein Gasleitungsrohr. Um einen Angriff erfolgreich abzuwehren, müsst Ihr im richtigen Moment die linke Schultertaste drücken. Erst dann reißt Euer Protagonist den Prügel zur Deckung nach oben. Alternativ könnt Ihr Feinde mit einem selbstaufladenden Tazer kurzzeitig lähmen und entwaffnen.

Doch die Gegner sind alles andere als blöd: Steht ein Schurke ohne Waffe da oder erkennt er die Minderwertigkeit seines Schlagstocks gegenüber Eurem, springt er Euch entweder direkt an die Gurgel oder sucht das Weite, nur um mit einer besseren Waffe zurückzukehren. Und auch im Kampf wird mit faulen Tricks nicht gespart: Oftmals droht Euer Widersacher Schläge nur an, um Euch aus der Reserve zu locken.

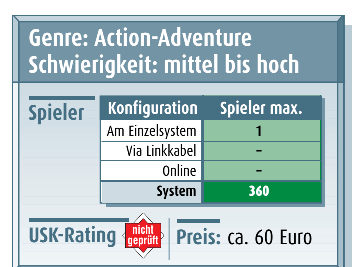
Alleine unter Monstern

Neben den brutalen, martialischen Kämpfen hat "Condemned" auch eine intelligente Seite: An vorgegebenen Schauplätzen dürft Ihr mit ausgewählten Forensik-Geräten wie UV-Licht, Gas-Spektrometer oder 3D-Scanner die Umgebung nach Beweisen absuchen. Ausgewertet werden Blutspuren, Fingerabdrücke und Tatortfotos von Laborantin Rosa. Die resolute Dame am Telefon ist so ziemlich die einzige Unterstützung, die Ihr während Eurer Ermittlungen erwarten dürft. Im Grunde könnt Ihr Euch nur auf drei Dinge verlassen: Eure Intuition, die Taschenlampe und auf die Horde geifernder, mordlüsterner Psychopathen, die im Dunkeln auf Euch wartet. *jw*

Janina Wintermayr



Kein Spiel für schwache Nerven. Wer "Doom 3" gespielt hat, kennt dieses Gefühl: alleine im Dunkeln, nur der Schein einer Taschenlampe erhellt das schaurige Szenario. Verfolgt von unheimlichen Geräuschen und Schatten wartet Ihr darauf, dass Euch der nächste Wahnsinnige an die Gurgel springt. Und genau wie ids Grusel-Shooter gelingt es auch "Condemned" trotz seines limitierten Spielprinzips bis zum Ende zu fesseln. Ein Verdienst, der nur zum Teil dem Düster-Design und den wohldosierten Schockmomenten anzurechnen ist. Atmosphäre generiert auch der kompromisslose Einsatz der Ego-Perspektive: Egal ob Schlagen, Klettern oder Kotzen – die Kamera schwingt bei jeder Bewegung Eures Protagonisten mit. Löblich, dass die geradlinige Prügel-Action durch Forensik-Analysen aufgepeppt wird. Wie bei der Grafik, die abwechselnd detaillierte und verwaschene Texturen präsentiert, verschenken die Entwickler bei der Beweis-Suche Potenzial: Hier hätte ich mir einen freieren Umgang mit den Labor-Geräten gewünscht. Schwächen, die Monolith in der Fortsetzung ausmerzen kann, denn das unbefriedigende Storyende lässt auf ein Sequel schließen.

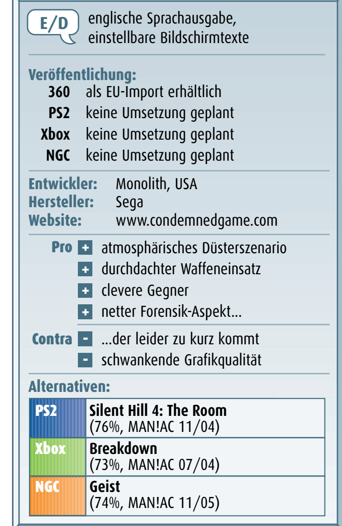


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating: nicht geprüft
Preis: ca. 60 Euro



E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360: als EU-Import erhältlich
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

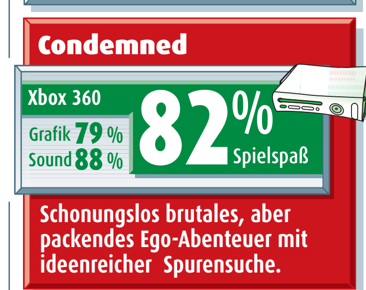
Entwickler: Monolith, USA
Hersteller: Sega
Website: www.condemnedgame.com

Pro
- atmosphärisches Düsterszenario
- durchdachter Waffeneinsatz
- clevere Gegner
- netter Forensik-Aspekt...

Contra
- ...der leider zu kurz kommt
- schwankende Grafikqualität

Alternativen:

PS2	**Silent Hill 4: The Room** (76%, MAN!AC 11/04)
Xbox	**Breakdown** (73%, MAN!AC 07/04)
NGC	**Geist** (74%, MAN!AC 11/05)



Condemned

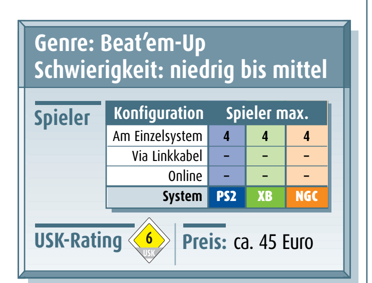
Xbox 360
Grafik 79 %
Sound 88 %
82 % Spielspaß

Schonungslos brutales, aber packendes Ego-Abenteuer mit ideenreicher Spurensuche.



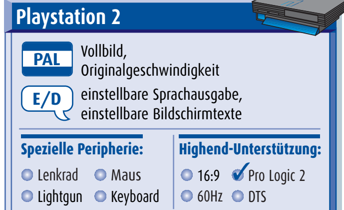
Shrek SuperSlam

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis mittel



Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

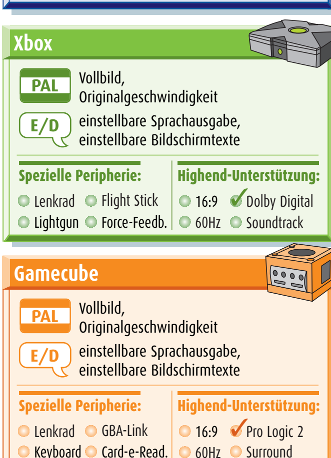
USK-Rating: 6 | Preis: ca. 45 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Pro Logic 2, 60Hz, DTS



Xbox

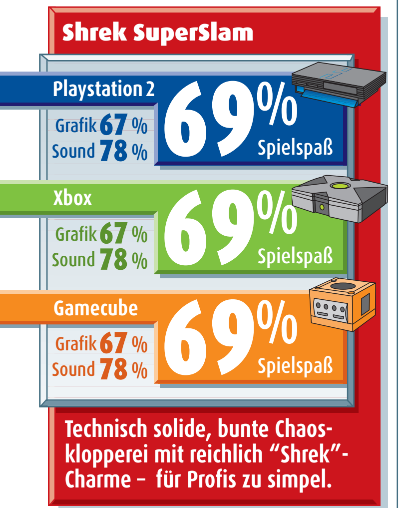
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Pro Logic 2, 60Hz, Surround



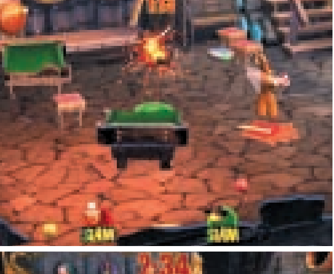
Shrek SuperSlam

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	67 %	78 %	69 %
Xbox	67 %	78 %	69 %
Gamecube	67 %	78 %	69 %

Technisch solide, bunte Chaos-klopperei mit reichlich "Shrek"-Charme – für Profis zu simpel.



XB Die rote 'SLAM'-Anzeige von Prügelprinz Charming verheißt nichts Gutes: Der eingebildete Fatzke trifft den schwarzen Ritter und bekommt einen Punkt gutgeschrieben.

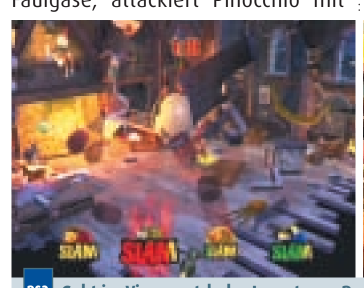
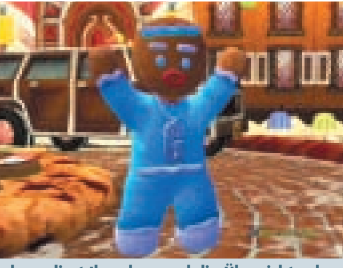


NGC Noch teilt der Lebkuchen-Racker aus (oben), gleich landet er im Backofen.

Ein verliebter Esel, eine bildschöne Drachendame und die Hormone – die Folgen dieser verhängnisvollen Kombination darf natürlich mal wieder einer ausbaden: Shrek. Weil fünf quirlige Dresel nicht ohne Gute-Nacht-Geschichte ins Bettchen wollen, denken sich der gutmütige Oger und seine Kumpane spannende Märchen für die kleinen Racker aus. Im Mittelpunkt der Bud-Spencer-inspirierten Klopp-Kamellen stehen natürlich die Helden der "Shrek"-Filme.

So schlagt Ihr Euch im Story-Modus mit gestiefeltem Kater, Pfefferkuchenmann oder Ogerbraut Fiona durch kunterbunte Comic-Stages und haut das Levelinventar zu Klump. Gemäß dem Motto 'Gut geklaut, ist halb gewonnen' kopiert "SSS" dreist bei der Dreamcast-Keilerei "Power Stone". In völliger 3D-Bewegungsfreiheit hüpft Ihr durch die Areale, zerlegt die Polygonwelten in ihre Einzelteile oder schmeißt mit Tischen oder Stühlen umher. Natürlich wird auf traditionelle schwache wie starke Ohrfeigen ebenso wenig verzichtet wie auf die obligatorische Superschlagparade: Habt Ihr Eure Special-Leiste mit prasselnden Fäusten aufgeladen, entledigt sich Shrek seiner Faulgase, attackiert Pinocchio mit ausgefahrener Holznase und Prinz Charming zieht Widersachern mit dem Schwert den Scheitel. Anstatt eines Lebensbalkens entscheidet die Anzahl dieser 'SLAM'-Attacken über den Sieg.

Einzelspieler toben sich zudem auf dem Spielbrett aus, wo Ihr in zig Turnieren sowie Minispielen neue Charaktere und Stages freischaltet. Mit bis zu drei Kombattanten geht's dann in die Mehrspieler-Schlachten – sogar im Team macht Ihr Drachenschloss oder Chinatempel unsicher. *ms*



PS2 Geht im Vierermatch das Inventar zu Bruch, verliert Ihr schon mal die Übersicht – den Pfefferkuchen-Pimp stört's wenig. Die Sequenzen ziehen zig Klischees durch den Kakao.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Shaba Software, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

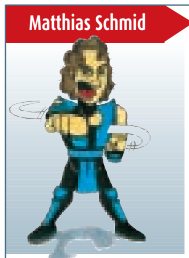
Pro
+ "Shrek"-typischer Humor
+ partytauglicher Mehrspieler-Spaß
+ massig Turniere und Minispiele

Contra
– Matches driften oft ins Chaotische ab
– ungenaue Kollisionsabfrage
– allein die 'SLAM'-Anzahl entscheidet

Alternativen:

System	Titel
PS2	One Piece Grand Battle (67%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Kung Fu Chaos (75%, MAN!AC 05/03)
NGC	Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 06/02)

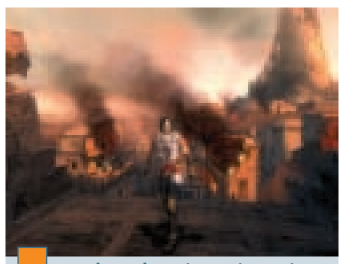
Matthias Schmid



'Shrek' als chaotischer Prügelbarde, warum nicht? Zwar erreichen die Klopp-Eskapaden des liebenswürdigen Dickwansts weder die perfekte Spielbarkeit eines "Power Stone" noch das Mehrspieler-Potenzial von Nintendos "Super Smash Bros.". Wer unkomplizierten Prügelspaß sucht, wird mit der einsteigerfreundlichen Spaßschlacht aber gut bedient. Schnell habt Ihr die simplen Combos verinnerlicht und ebenso schnell erste Erfolge gegen die leidlich intelligenten Computergegner errungen. Wer sich an der festgelegten Charakterauswahl im Story-Part stört, haut den Kumpels im Multiplayer-Modus die witzigen Waffen bzw. das Levelinventar auf die Rübe. Die fröhlich-bunte Optik fängt das Flair der Filmvorlage ordentlich ein, die gute Synchronisation sorgt für etliche Lacher. Als störend hingegen empfinde ich, dass allein die Anzahl der ausgeführten 'SLAM'-Spezialattacken den Sieger kürt – blindes Buttongedrücke zur Auffüllung der Spezialenergie wird zum Muss, Profis kontern allerdings mit flinken Blocks und Ausweichmanövern. Schließlich gerieten viele Disziplinen des 'Mega Challenge'-Modus zu eintönig, zu simpel. Mehr Kreativität, bitte!

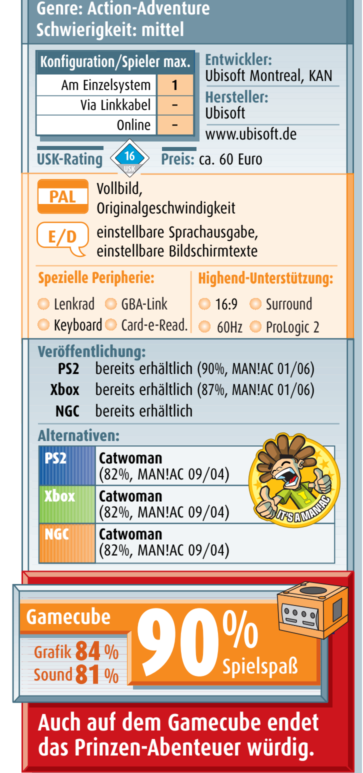
Prince of Persia The Two Thrones





NGC Da schaut der Prinz: Seine Heimat Babylon liegt in Ruinen.

Ubisoft lässt Gamecube-Prinzen nicht im Stich und setzt auch den Abschluss der Trilogie um: "The Two Thrones" erweist sich als ausgezeichnete Mischung der besten Elemente aus beiden Vorgängern. Anspruchsvolle und gelungene Kletterpassagen werden von dosierten, aber intelligenten Kampfeinlagen abgelöst, ein paar Obermotze und Streitwagenfahrten sorgen für Abwechslung. Atmosphäre und Optik passen hervorragend zum orientalischen Ambiente. Technisch kommt die Gamecube-Fassung nur knapp hinter der Xbox-Version ins Ziel – sehr fein. *us*

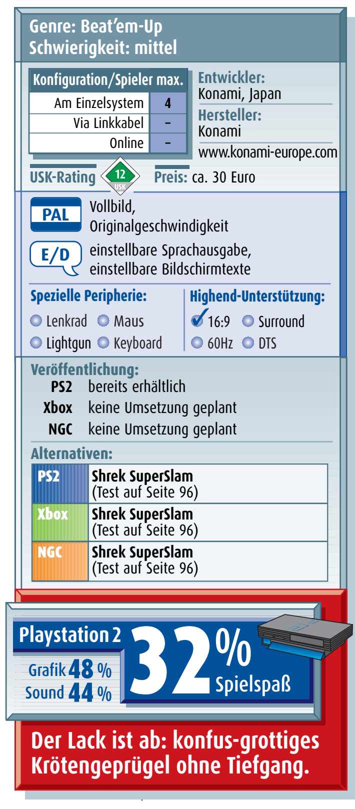


Teenage Mutant Ninja Turtles Mutant Melee



PS2 Teamwork: Master Splinter hilft Euch mit einer Magieattacke aus.

Die vier Kampfkröten haben ihren Zenit weit überschritten – Konami wird dennoch nicht müde, uns alljährlich mindestens ein "'TMNT"-Spiel zu servieren. Diesmal balgen sich die Pizzafresser in Beat'em-Up-typischen Kampfarenen mit Shredders Schergen. Schwammige Steuerung, ein klägliches Move-Repertoire, erschreckend dämliche Gegner sowie die lieblose Cel-Shading-Optik torpedieren den Spielspaß. Der fast gleiche Ablauf – egal welchen Turtle Ihr wählt – setzt der Gurke die Krone auf. Nicht mal zu viert wird's lustig – dafür ist "Mutant Melee" einfach zu mies.

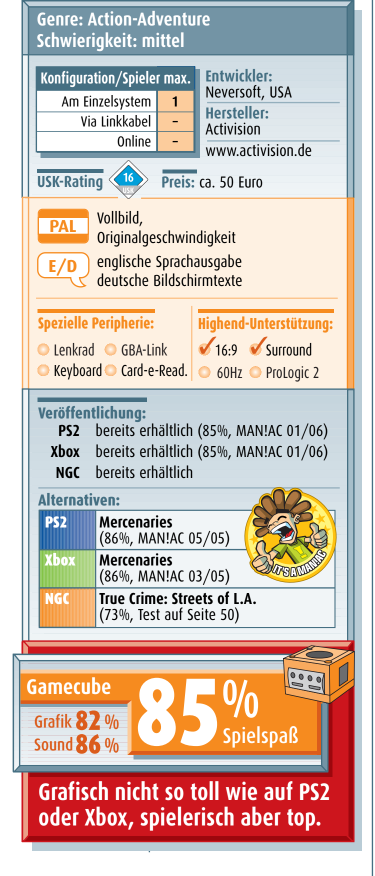


GUN



NGC Meister Petz fordert Euch zum Duell: Macht aus ihm einen Bettvorleger.

Einer hat immer das Nachsehen: Bei Activisions Pferdeoper "Gun" ist es der Gamecube-Besitzer, der mit der schwächsten Umsetzung vorlieb nehmen muss. Während die Grafik dezent flimmert, wird spielerisch höchstes Niveau geboten. In den Cowboy-Stiefeln von Colton White blast Ihr nach dem Tod Eures Vaters zur Jagd auf skrupellose Banditen. Um Eure Fähigkeiten im Schießen und Reiten zu verbessern und um Geld zu verdienen, heuert Ihr abseits der Story-Missionen bei verschiedenen Nebenjobs an: Sorgt als Hilfssheriff für Ordnung, spielt Poker, reitet für den Pony-Express oder treibt Vieh zusammen. *jw*



15% PR
20 EUR

Das beste MAN!AC-Abo aller Zeiten...



2

Sendet Euren Abo-Coupon an:
IN-TIME · MAN!AC · Freihamer Str. 2 · 82166 Gräfelfing
Abo-Hotline: 089/858 53 845 · im Internet: www.maniac.de

EISVORTEIL

GUTSCHEIN*

MAN!AC ABO

JA, ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Nach Ablauf verängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich dann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ gegen Rechnung

☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

MAN!AC PRÄMIENABO

JA, ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Nach Ablauf verängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich dann jederzeit kündigen (einfach per Email an abo@maniac.de).
Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

E-mail-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ gegen Rechnung

☐ bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Der Werber hat folgende Adresse, er erhält seinen Gutschein per Email:

Name, Vorname

Straße, Nummer

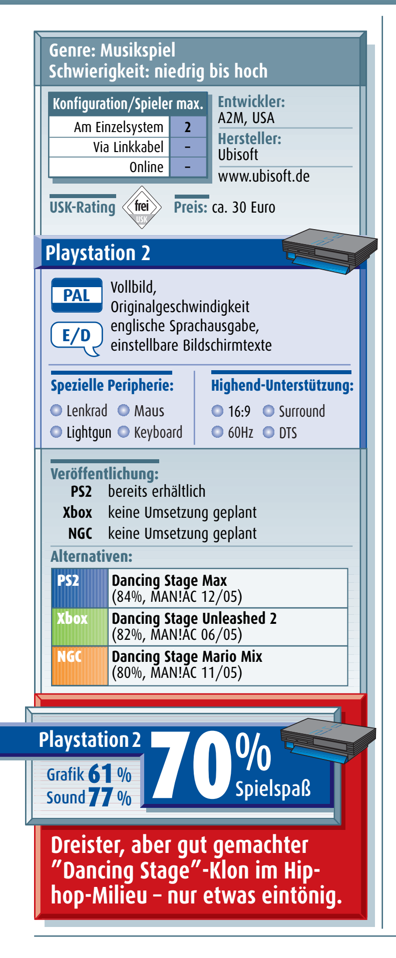
PLZ, Wohnort

E-mail-Adresse (UNBEDINGT ANGEBEN, SONST KEIN GUTSCHEINVERSAND!)

*Einzulösen bei www.playcom.de
Mindestbestellwert 39,99 Euro. Der Gutscheincode wird nach Zahlung des Abos per Email an den Werber verschickt.



Flow: Urban Dance Uprising



Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: A2M, USA
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

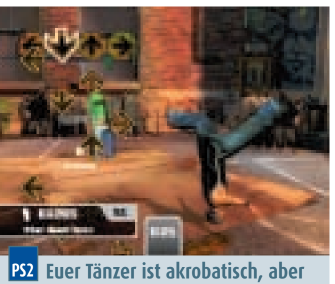
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Dancing Stage Max (84%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Dancing Stage Unleashed 2 (82%, MAN!AC 06/05)
NGC	Dancing Stage Mario Mix (80%, MAN!AC 11/05)

Playstation 2
Grafik 61 %
Sound 77 %
70 % Spielspaß

Dreister, aber gut gemachter "Dancing Stage"-Klon im Hip-hop-Milieu – nur etwas eintönig.



PS2 Euer Tänzer ist akrobatisch, aber Zeit zum Schauen habt Ihr selten.



PS2 Wie bei jedem guten Tanzspiel dürft Ihr auch zu zweit ran.

So mancher Hersteller hat sich in den vergangenen Jahren an Tanzspielen versucht, regelmäßig neue Teile gibt's aber nur noch vom Urheber des Subgenres: Konamis "Dancing Stage"-Serie. Die setzt seit jeher auf Mainstream-Lizenzstücke und beatlastige J-Pop-Stampfer. Fans weniger poppiger Musikrichtungen mussten zwangsläufig diese Kröte schlucken – bis jetzt. Ubisoft geht mit "Flow: Urban Dance Uprising" neue wie auch alte Wege: Zum einen tanzt Ihr hier zu 50 Songs, die allesamt im Streetstyle-Hiphop-Lager angesiedelt sind. Neben Größen wie der Sugar Hill Gang oder Eric B. & Rakim durften sich auch zahlreiche unbekannte Namen beteiligen. Zum anderen ist das Spielkonzept identisch mit "Dancing Stage": Wie gehabt hüpft Ihr nach oben scrollende Pfeile auf der Tanzmatte nach, die minimalen Unterschiede sind nur kosmetischer Natur – selbst die 'Frostpfeile' der Vorlage wurden übernommen.

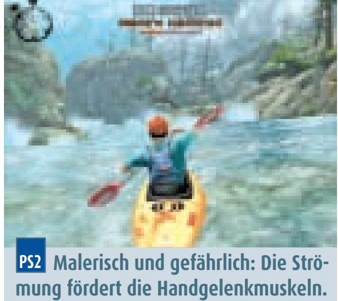
Wer sich der Ubi-Revolte anschließen will, hat einiges zu tun: In zehn Umgebungen warten jeweils zehn Durchgänge mit bestimmten Bedingungen auf Euch – mal muss eine Mindestcombo erfüllt werden, mal darf kein Fehltritt dabei sein. Zur Belohnung schaltet Ihr versteckte Songs, Tänzer oder Szenarien frei. *us*

Ulrich Steppberger



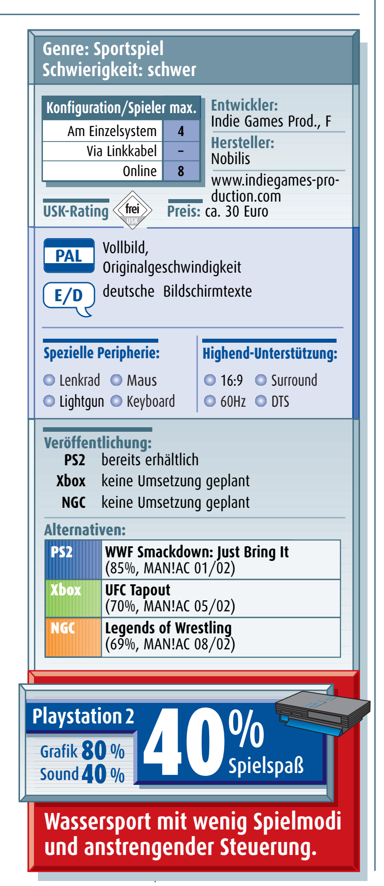
Frech kommt weiter: So ungeniert wie "Flow" hat noch niemand beim großen Vorbild "Dancing Stage" geklaut. Das ist zwar alles andere als originell, sorgte aber auch dafür, dass sich keine großen Probleme einschleichen konnten – das 'entliehene' Grundprinzip hat sich schließlich über viele Jahre bewährt. Natürlich solltet Ihr mit der gewählten Urban-Hiphop-Musikrichtung nicht auf Kriegsfuß stehen: Die Auswahl innerhalb des Genres ist zwar beachtlich, aber zwangsläufig nicht für jedermann geeignet. Ansonsten sorgt "Flow" mit den freispielbaren Szenarien, Charakteren und Songs für Motivation, allerdings hätten etwas originellere Spielmodi nicht geschadet. Wer seine Matte mal wieder auslasten möchte, macht aber mit einem Kauf nichts falsch.

Wild Water Adrenaline



PS2 Malerisch und gefährlich: Die Strömung fördert die Handgelenkmuskeln.

Aufregende Wasserspiele gefällig? Dann setzt Euch in den Kajak-Einsitzer oder das bis zu vier Personen fassende Schlauchboot und paddelt durch wilde Gewässer in paradiesischen Landschaften. Euer Gefährt bewegt Ihr mit kräftezehrenden Analogstick-Bewegungen flussabwärts. Habt Ihr den Rhythmus raus, klappt die innovative Steuerung tadellos. Die entfernt positionierte Third-Person-Kamera sowie das dynamische Pendant sorgen für Übersicht und der ständig simulierte Wasserverlauf für authentisches Abenteuerfeeling. Leider ziehen das harsche Zeitlimit, die wenigen Spielmodi und viel zu wenig Strecken die Simulation in die Tiefe.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: schwer

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	8

Entwickler: Indie Games Prod., F
Hersteller: Nobilis
www.indiegames-production.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	WWF Smackdown: Just Bring It (85%, MAN!AC 01/02)
Xbox	UFC Tapout (70%, MAN!AC 05/02)
NGC	Legends of Wrestling (69%, MAN!AC 08/02)

Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 40 %
40 % Spielspaß

Wassersport mit wenig Spielmodi und anstrengender Steuerung.

Echo Night Beyond



PS2 Mit der Lampe sucht Ihr nach dem nächsten Hinweis und Geistern.

2044: Auf einer Mondbasis kommt die Besatzung mysteriös ums Leben. Als Held sucht Ihr Eure Freundin aus der Ego-Perspektive. Doch Ihr kommt nicht mit Ballern weiter, sondern mit dem Lösen von Simpelrätseln und der Befreiung von optisch verschwommenen Geistern via Schlüsselitems. Die Anwesenheit bösartiger Gestalten wird durch Nebel angekündigt, den Ihr durch Aktivierung der Lüftung entfernt. Klingt halbwegs spannend, ist es aber nicht: Die quälend lahme Steuerung zieht das Abenteuer in die Länge. Daneben hakt es an der Präsentation, der tristen Grau-in-Grau-Optik und mangelnder Spannung. Horror-Freunde, Finger weg! *ts*



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: From Software, Japan
Hersteller: Agetec
echonight.agetec.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2 ✓, 60Hz ✓, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

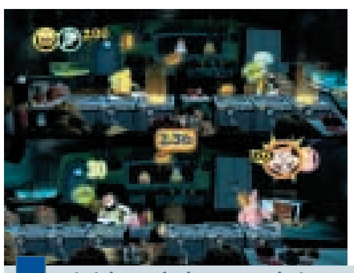
Alternativen:

PS2	Silent Hill 3 (88%, MAN!AC 06/03)
Xbox	Project Zero 2: Crimson Butterfly (79%, MAN!AC 03/05)
NGC	Resident Evil 4 (dt.) (92%, MAN!AC 04/05)

Playstation 2
Grafik 35 %
Sound 20 %
41 % Spielspaß

Langatmiger Ego-Horror mit abgenudelten Adventure-Elementen.

SpongeBob Schwammkopf: Film ab!





PS2 Bei vielen Aufgaben tretet Ihr im Team gegeneinander an. Dummerweise hat der CPU-Kollege nicht selten seltsame Ideen, wie er sich verhalten sollte.

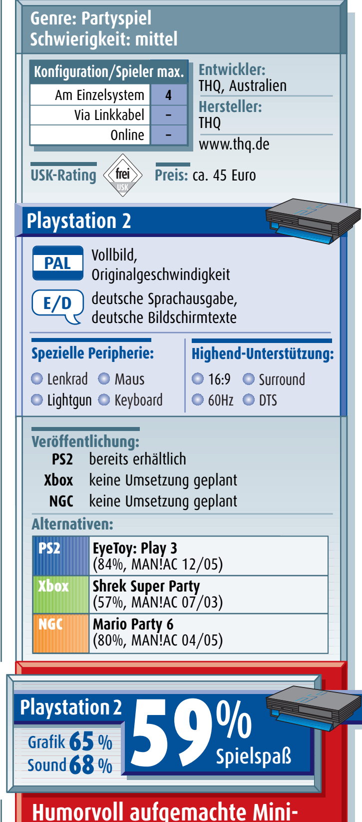
Woran erkennt man, dass THQ anders ist als andere Firmen? Dort werden bekannte Serien nach mehreren Jump'n'Run-Abenteuern nicht mit einem Spaßraser fortgesetzt – die "SpongeBob Schwammkopf"-Lizenznehmer bastelten stattdessen eine Minispielsammlung rund um den durchgeknallten Meeresbewohner. Bei "Film ab!" schlüpft Ihr in die Rolle des Schwamms oder eines seiner Kumpels und bewerbt Euch um eine Rolle in der neuesten Episode von 'Meerjungfraumann und Blaubarschbube'. Eure Qualifikation dafür beweist Ihr in 30 Disziplinen aller Art: Stets sind vier Teilnehmer dabei, mal geht es bei einem Bootswettrennen um den Sieg für jeden einzelnen, mal macht Ihr mit einem Kontrahenten gemeinsame Sache – Pakettransport, Burgerbraterei oder Wandklettern klappt eben im Team besser. Daneben zeigt Ihr u.a. als Schlagzeuger Euer Rhythmusgefühl, stemmt Gewichte oder spritzt die anderen mit Wasserprojektilen von einer Plattform. Erfolgreiche Partykrieger schalten diverse skurrile Boni frei. *us*



PS2 Beim Wettrennen mit aufblasbarer Hose kämpft jeder für sich.

Ulrich Steppberger

Die Präsentation und der Humor von "Film ab!" stimmen: Wer mit SpongeBob und seinen Freunden etwas anfangen kann, wird beim Spiel herzlich lachen. Nicht so spaßig geriet leider die Gestaltung der Minispiele: Über die vergleichsweise geringe Zahl von 30 Stück will ich nicht mal meckern, denn viele der Disziplinen sind komplex – allerdings ist genau das problematisch. Häufig wisst Ihr erst durch Ausprobieren, was und wie Ihr eine Aufgabe überhaupt angehen sollt. Gelegentlich stellt sich die Steuerung unerklärlich bockig an und macht Euch das Leben ebenso schwer wie CPU-Mitstreiter, denen die Bedeutung von Teamwork hin und wieder nicht einleuchtet. So bleibt ein leicht überdurchschnittlicher Minispiel-Mix, der viel an Potenzial verschenkt.



Genre: Partyspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: THQ, Australien
Hersteller: THQ
www.thq.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 EyeToy: Play 3 (84%, MAN!AC 12/05)
Xbox Shrek Super Party (57%, MAN!AC 07/03)
NGC Mario Party 6 (80%, MAN!AC 04/05)

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 68 %
59 % Spielspaß

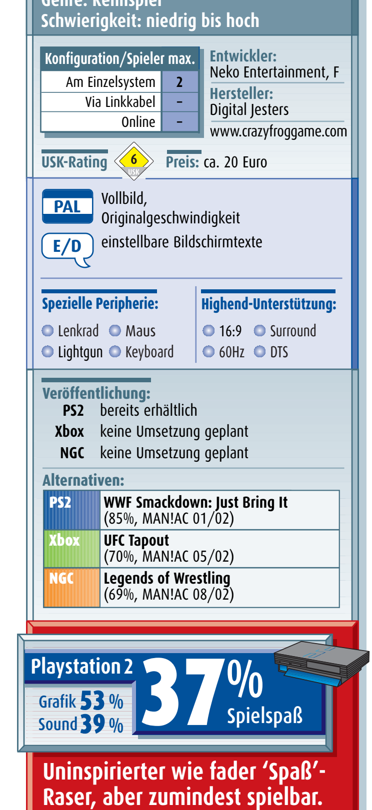
Humorvoll aufgemachte Minispiel-Sammlung, die an unnötig komplizierten Aufgaben krankt.

Crazy Frog Racer



PS2 Wie lustig: Der Frosch rast ohne fahrbaren Untersatz.

Wer dachte, Gimmick-Charaktere wie Moorhuhn oder Hugo wären nicht mehr zu unterbieten, hat die Rechnung ohne die Handy-Industrie gemacht: Verschwendungssüchtige Logo- und Klingeltonkäufer werfen im Wochentakt Geld für immer noch debilere Figuren raus. Neben Extremknuffel Sweety erreichte der ultranervige Crazy Frog unerklärliche Popularität und sucht uns jetzt prompt in Videospiel-Form heim. Wer sich's unbedingt antun will, bekommt für die 20 Euro ein erstaunlich erträgliches Produkt geboten: Der futuristische Fun-Racer ist zwar gänzlich innovationsfrei, hätte aber schlimmer sein können – immerhin etwas. *us*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Neko Entertainment, F
Hersteller: Digital Jesters
www.crazyfroggame.com
USK-Rating: 6
Preis: ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 WWF Smackdown: Just Bring It (85%, MAN!AC 01/02)
Xbox UFC Tapout (70%, MAN!AC 05/02)
NGC Legends of Wrestling (69%, MAN!AC 08/02)

Playstation 2
Grafik 53 %
Sound 39 %
37 % Spielspaß

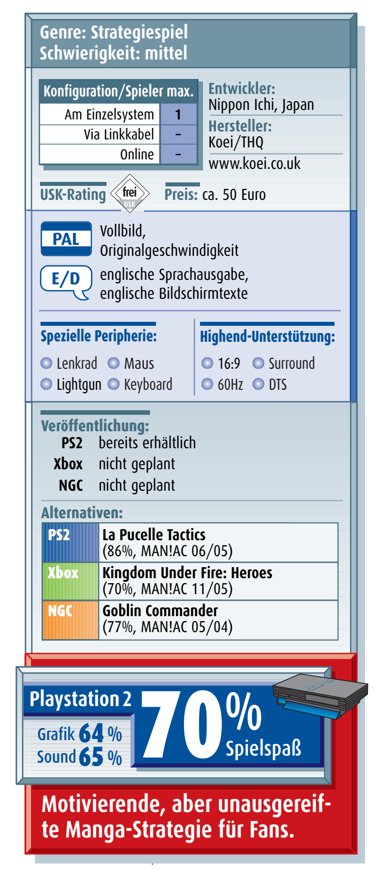
Uninspirierter wie fader 'Spaß'-Raser, aber zumindest spielbar.

Makai Kingdom



PS2 Buntes Helden-Aufgebot: Ihr züchtet Eure Soldaten selbst heran.

Dank Koei erreicht auch das bereits vierte Nippon-Ichi-Projekt europäische Gefilde: Mit knuffigen 2D-Sprites, fantasievollen Polygon-Schlachtfeldern und stattlichen Objekt-, Fertigkeits- sowie Zauberspruchlisten hat "Makai Kingdom" das Zeug zum Fest für Liebhaber klassischer Rundenstrategie nach japanischer Art. Leider stören zahlreiche Design-Patzer den sonst vergnüglichen Taktiker-Tag. So dürft Ihr Eure Figuren in Löcher manövrieren, aus denen Ihr sie nicht mehr heraus bekommt. Obendrein treibt Euch das widerspenstige Zielsystem (ein genretypisches Bodenraster fehlt leider komplett) Tränen in die Augen. *rb*



Genre: Strategiespiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nippon Ichi, Japan
Hersteller: Koei/THQ
www.koei.co.uk
USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Alternativen:
PS2 La Pucelle Tactics (86%, MAN!AC 06/05)
Xbox Kingdom Under Fire: Heroes (70%, MAN!AC 11/05)
NGC Goblin Commander (77%, MAN!AC 05/04)

Playstation 2
Grafik 64 %
Sound 65 %
70 % Spielspaß

Motivierende, aber unausgereifte Manga-Strategie für Fans.



Madden NFL 06



360 Auf in die Schlacht: Das Geschehen auf dem Spielfeld sieht schick aus, erreicht aber nicht ganz die Qualität des Basketball-Kollegen "NBA Live 06".

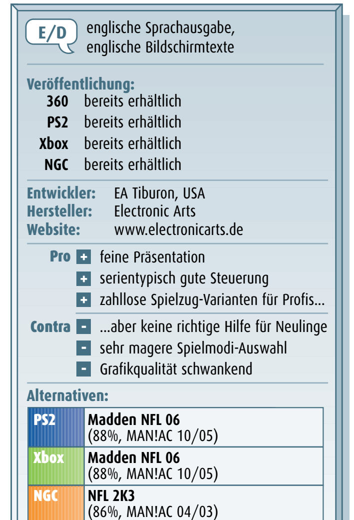
Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating: frei

Preis: ca. 70 Euro



E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 bereits erhältlich
- PS2 bereits erhältlich
- Xbox bereits erhältlich
- NGC bereits erhältlich

Entwickler: EA Tiburon, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
- + feine Präsentation
- + serientypisch gute Steuerung
- + zahllose Spielzug-Varianten für Profis...

Contra
- – ...aber keine richtige Hilfe für Neulinge
- – sehr magere Spielmodi-Auswahl
- – Grafikqualität schwankend

Alternativen:

System	Spiel
PS2	Madden NFL 06 (88%, MAN!AC 10/05)
Xbox	Madden NFL 06 (88%, MAN!AC 10/05)
NGC	NFL 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)



Madden NFL 06

Xbox

Grafik 68 %
Sound 76 %

80% Spielspaß

Gelungene Football-Sim für Kenner des Sports, aber es fehlt deutlich an Spielmodi.

Wenn es um Sportspiele geht, versteht Electronic Arts bekanntlich keinen Spaß: So wurden Rivalen im Football-Lager durch einen Exklusiv-Deal mit der Profiliga NFL weitgehend kalt gestellt. Wer mit den echten Stars und Teams antreten will, kann das nur noch mit der "Madden"-Serie – in den USA ist diese Tatsache noch entscheidender als hier zu Lande bei "FIFA" bzw. "PES".

Dass auch einheimische Fans der Sportart im Xbox-360-Startsortiment von EA bedacht werden und nicht etwa virtuelle Wayne Gretzkys (Eishockey-Anhänger bekommen dafür in Kürze von Take 2 ihr Futter), hat einen schnell erklärten Grund – die Microsoft-Konsole ist nun einmal uramerikanisch, also darf der uramerikanische Nationalsport nicht fehlen.

Die Pille für den Mann

"Madden NFL 06" trägt den gleichen Namen wie die Brüder auf der alten Hardware-Generation, wurde aber von Grund auf neu entwickelt. Das Geschehen auf dem Spielfeld ist natürlich trotzdem weitgehend identisch, auch die meisten Steuerungselemente finden sich wieder – selbst die ungewöhnliche 'Quarterback Vision' bei Pässen haben die Hersteller nicht vergessen, ist auf der Xbox 360 aber zu Beginn abgeschaltet. Die deutlichsten Änderungen gibt's im taktischen Bereich. Die vielen Spielzüge wurden in neue Kategorien sortiert: Wer also Ratschläge von John Madden sucht, Pass- bzw. Laufspiel bevorzugt oder einen Starspieler in den Mittelpunkt stellen will, kann das nun gezielter auswählen. Allerdings gibt's für Novizen keinerlei weitere Unterstützung, denn Training und Minicamp-Übungen wurden ebenso wie andere Spielarten gestrichen. Übrig blieben auf der Xbox 360 Freundschaftsspiele, Online-Matches und die 'Franchise'-Karriere in abgespeckter Form. Für ernsthafte Teammanager außerdem ärgerlich: Zweifelhafte Schiri-Entscheidungen sind hier final, die Möglichkeit einer 'Challenge' wie im echten Leben fehlt ersatzlos. *us*

NEXT-GEN FAKTOR

Eine kuriose Mischung: Detaillierte Spieler und Stadien gefallen, dafür gibt's aber auch Tearing und matschige Rasentexturen.

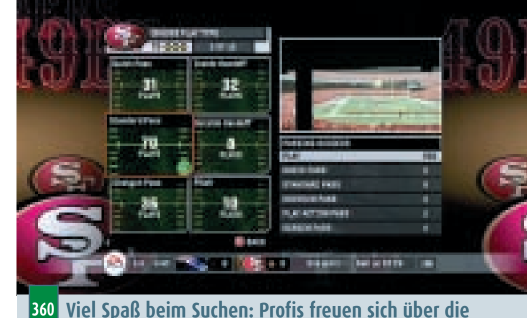


Sobald sich das Geschehen auf das Spielfeld verlagert, fallen kaum noch Unterschiede auf. Besitzer von 4:3-Geräten sporteln mit Vollbild.

Ulrich Steppberger

Auch beim Sport mit dem Ei bleibt sich Electronic Arts treu: Die aufgemotzte Grafik gibt ein schickes Bild ab und plagt sich dank weniger dynamischer Kamerawinkel selten mit Rucklern ab, dafür seht Ihr die Spieler auch nie so groß und detailreich wie z.B. die NBA-Recken. Leider fehlen auch beim Football eine Menge Spielmodi, die verbliebenen wurden zudem kräftig beschnitten: Wenn die Franchise ohnehin so stark reduziert daherkommt, wieso nicht gleich eine normale Saison anbieten? Außerdem vergibt EA die Chance, potenzielle Erstkäufer zu locken: Sinnvolle Einsteigerhilfen haben sich die Entwickler gespart. Letztlich bleibt eine gelungene Sportsimulation, die sich an genügsame Kenner der Materie richtet.


360 Die hochkarätigen Spielermodelle bekommt Ihr nur in Zwischensequenzen genauer zu Gesicht.

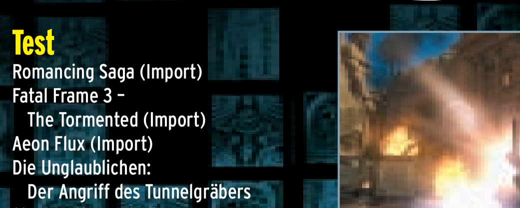

360 Viel Spaß beim Suchen: Profis freuen sich über die zahllosen Spielzüge, Neulinge sind mangels Einführung ratlos.



Schwierige Entscheidung?
audiovision blickt durch!
1 2006
AUSGABE 88 / 13. JAHRGANG
audiovision
KINO ZU HAUSE • SURROUND • GROSSBILD
HEIMKINO-KAUFBERATUNG
84 GERÄTE-TIPPS DER AV-REDAKTION
KOMMENTARE • WERTUNGEN • MESSERGEBNISSE
AV GERÄTE DES JAHRES 2005
PREISE FÜR 43.000 € ZU GEWINNEN!
15 RECEIVER
12 FLACHBILD-TVS
15 PROJEKTOREN
15 LAUTSPRECHER
15 DVD-PLAYER
12 DVD-RECORDER
7 DVD-RECORDER
XXL TEST
SONY
LEINWAN
PIONEER-
Munition aufgenommen für MP40
PHILIPS
HD ready

Inhalt 02-2006


Nintendo 64


Perfect Dark Zero


Final Fantasy 12

MAN!AC DVD 02-2006 | PERFECT DARK ZERO | Rollenspiel-Offensive: Final Fantasy 12 · Dragon Quest 8 · Magna Carta · Wild Arms Alter Code: F · Romancing Saga · Prince of Persia The Two Thrones · Half-Life 2

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

02-2006

PERFECT DARK ZERO

plus: 15 weitere Xbox-360-Spiele ausführlich getestet

ROLLENSPIEL - OFFENSIVE

Final Fantasy 12 · Dragon Quest 8
Magna Carta · Romancing Saga
Wild Arms Alter Code: F

140 Minuten Laufzeit!
Rollenspiel-Offensive: Final Fantasy 12
Dragon Quest 8 · Magna Carta · Wild Arms Alter Code: F
Romancing Saga · Prince of Persia: The Two Thrones
Extended: Nintendo 64 · uvm.

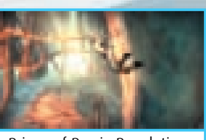
Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover“) ausschneiden.

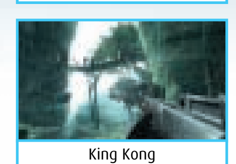


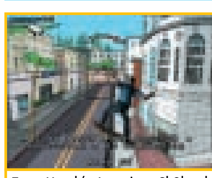


Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).


Prince of Persia Revelations


King Kong


Tony Hawk's American Sk8land

Battles of Prince of Persia


Previews

Inhalt

Highlight-Top-10

Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Mario Kart DS	91%	12/05
2	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
3	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
4	Super Mario 64 DS	88%	04/05
5	Nintendogs	87%	11/05
6	Sonic Rush	85%	01/06
7	**Tony Hawk's American Sk8land**	**85%**	neu
8	FIFA 06	84%	12/05
9	Kirby Power-Paintbrush	83%	12/05
10	Another Code: Doppelte Erinnerung	82%	08/05

Highlight-Top-10

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10

Sony PSP

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	Burnout Legends	90%	11/05
4	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
5	**Prince of Persia Revelations**	**88%**	neu
6	Wipeout Pure	86%	10/05
7	DTM Race Driver 2	86%	10/05
8	Tony Hawk's Underground 2 Remix	85%	10/05
9	**WWE SmackDown vs. RAW 2006**	**85%**	neu
10	Pro Evolution Soccer 5	84%	01/06

DS-Details:

In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Mikrofon:

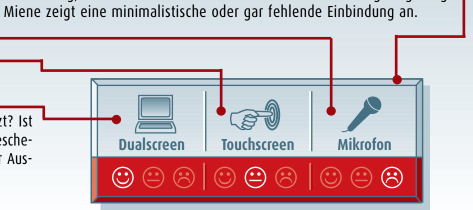
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

Touchscreen:

Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:

Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?

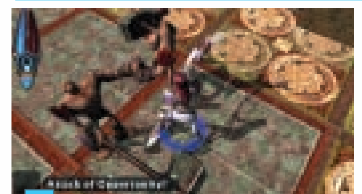
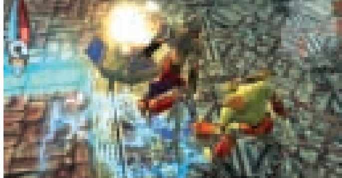




Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

Untold Legends The Warrior's Code

PSP Vertrauter Anblick und doch mit Neuheiten: Den Überraschungsangriff (links) kannten Eure Recken bei "Brotherhood of the Blade" noch nicht.

Sonys Online Entertainment macht nach dem einmaligen Activision-Abstecher wieder mit Ubisoft gemeinsame Sache: "The Warrior's Code" behält die Wurzeln der "Untold Legends"-Serie bei (hackt und metzelt Euch durch Monsterhorden), bietet aber einige Neuerungen. Neben dem etwas cartoonigeren Grafikstil freut Ihr Euch über Spezialattacken, Verwandlungen in Tierformen und gemeinsame Erkundungstouren via Internet.



MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Sony Online, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2006

Rundum aufpolierte Dungeon-Hackerei, die mit frischer Optik und abwechslungsreicheren Kampfstilen locken will.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Castlevania Doppel-Pack	Konami	Action-Adventure	Februar
Final Fantasy 4 Advance	Square-Enix	Rollenspiel	1. Quartal
Hello Kitty: Der große Party-Spaß	THQ	Partyspiel	2006
Hühnchen Junior	Buena Vista	Jump'n'Run	Februar
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	17. Februar
Tales of Phantasia	Namco	Adventure	31. März
Top Spin	Take 2	Sportspiel	Januar
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	24. Februar

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Abenteuer	31. März
Bust-A-Move DS	Digital Bros	Geschicklichkeit	Februar
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	März
Frogger: Helmet Chaos	Konami	Jump'n'Run	16. Februar
Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	Rollenspiel	27. Januar
Resident Evil Deadly Silence	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal
Super Monkey Ball: Touch & Roll	Sega	Geschicklichkeit	März
Viewtiful Joe Double Trouble	Capcom	Action	Februar

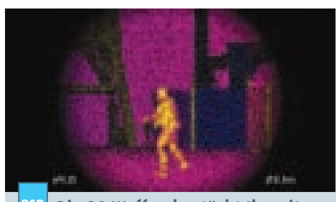
Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Ape Escape	Sony	Jump'n'Run	1. Quartal
Breath of Fire 3	Capcom	Rollenspiel	10. Februar
Frogger: Helmet Chaos	Konami	Jump'n'Run	16. Februar
Metal Gear Acid 2	Konami	Strategie	2006
Mortal Kombat Deception Unchained	Midway	Beat'em-Up	1. Quartal
Space Invaders Evolution	Atari	Arcade	Januar
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Capcom	Action	Februar
Ys – The Ark of Napishtim	Konami	Action-Adventure	1. Quartal

SOCOM: Fireteam Bravo



PSP Der Kollege stürmt mit oder hält Euch den Rücken frei: Wie bei der PS2 hört der Partner auf einige Kommandos, die Ihr per Tastenkombination erteilt.

Sonys Online-Soldaten bekommen auf der PSP ein eigenes Abenteuer: Das "Fireteam Bravo" wird eingesetzt, wenn die PS2-Truppe anderweitig beschäftigt ist. Somit spielt Ihr zwar auch in Südasien, Nordafrika und Osteuropa, aber in anderen Einsatzgebieten. Dazu kommt das exklusive Chile-Kapitel, das als Prolog für das PS2-Abenteuer fungiert: Neben den Link-Funktionen (siehe Seite 18) ist die Ballerei damit eine inhaltliche Ergänzung zum großen Bruder. Die Story führt Euch durch 14 Missionen, in denen ein Partner auf Eure Kommandos hört – hoffentlich kommt das geschrumpfte Team der KI zugute. Wir durften "Fireteam Bravo" kurz anspielen, dabei ist uns vor allem die neue Zielsuchfunktion per R-Taste aufgefallen – mit ihr könnt Ihr selbst weit entfernte Gegner problemlos treffen. Die Maps sollen etwa so groß ausfallen wie die in "SOCOM 2" (PS2) und einen hohen Wiederspielwert besitzen: Habt Ihr eine Mission durchgezockt, könnt Ihr sie mit der Funktion 'Instant Action' durch neue Aufgaben sowie frische Standorte für Gegner und Items variieren. Mehrspieler-Matches mit bis zu 16 Zockern sind im Ad-Hoc- als auch Internet-Betrieb vorgesehen. Zudem unterstützt "Fireteam Bravo" Team-Plaudereien via Headset. Ob das Zubehör im Bundle mit dem Spiel verkauft wird, steht noch nicht fest: Die US-Version bringt Sony vorerst solo an den Mann.



PSP Die 30 Waffen bestückt Ihr mit Extras wie der Thermal-Sicht.



PSP Mit der Zielfunktion erwischt Ihr überraschend auftauchende Feinde.



MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Zipper, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2006

Headset-Unterstützung und 16 Spieler: "Fireteam Bravo" will Sonys aufregende Online-Gefechte mobil machen!

Gottlieb Pinball Classics



PSP Naheliegend und gut: Auf Wunsch spielt Ihr mit vertikalem Bild.

Zu C64-Zeiten war System 3 u.a. durch "The Last Ninja" (mehr dazu im Extended-'Making of') ein bedeutender Name. Danach wurde es lange ruhig, in Kürze steht aber die erste PSP-Veröffentlichung an.

Dazu sicherte sich System 3 die Rechte an den interessantesten Flippern des legendären Herstellers Gottlieb und packte mehr als zehn Stück auf eine UMD. Die Auswahl umfasst moderne Tische mit allerlei Rampen und technischen Gimmicks, geht aber auch zurück in die 30er-Jahre. Entsprechend müsst Ihr Euch bei der Punktejagd am Zeitgeist orientieren.



PSP "Black Hole" fasziniert mit einem Spielfeld unter der Hauptebene.

Zu jedem Flipper gibt es eine kurze Historie sowie eine kommentierte Erläuterung, welche bonusträchtigen Ziele Ihr anvisieren solltet. Das ist nötig, um Rekorde zu knacken und die Geräte auf 'Freispiel' zu stellen. Optisch sind die Tische dank detailreicher 3D-Optik (auf Wunsch stellt Ihr das Bild vertikal) gelungen umgesetzt, auch die Ballphysik lässt keine Wünsche offen. Dank 'Game Share' könnt Ihr zudem Freunde via WiFi zu Duellen einladen – eine bessere Flippersammlung gab es lange nicht mehr.

VIDEO AUF DVD!



MANIAC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Sytem 3, England
Hersteller:	System 3
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	Januar 2006

Realistische Flippersimulation mit vielen verschiedenen Tischen und interessanten technischen Gimmicks.

Infected



PSP Wer im Dauerfeuer nicht ganz dem Blutrausch verfällt, erkennt (minimale) taktische Feinheiten: Erwischt Ihr mehrere Zombies gemeinsam, gibt's Boni.

"Infected" ist ein Paradebeispiel für moralische Dilemmas: So unverholen splatterlastige Gewaltorgien bekommen selbst hartgesottene Redakteure nicht oft zu Gesicht. Das Problem: Darf derlei Software wirklich Spaß machen? Denn wer seinen Gewissen auf Urlaub schicken kann, findet in der zynischen Zombie-Zerkleinerung viel Unterhaltungspotenzial.

Als New York von Untoten heimgesucht wird, seid nur Ihr gegen Bisse immun – mehr noch, ein Tropfen Eures Blutes reicht, dass die garstigen Ex-Lebendigen in blutige Stückchen zerplatzen. Ergo zieht Ihr durch die Stadt und schwächt Zombies mit konventioneller Munition, bevor Ihr sie mit Eurem Lebenssaft erledigt. Zwar gibt es verschiedene Aufgaben, aber letztlich reduziert sich das Geschehen auf schnelle Reaktionen und wildes Dauerballern. Das Instinkt-Meucheln wird durch die technisch ansprechende Optik und wütende Metal-Riffs passend untermalt. Das ist alles knallhart und lässt einen Schluss zu: Hier zu Lande wird "Infected" wohl kaum veröffentlicht.



MANIAC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Planet Moon, USA
Hersteller:	Majesco
Genre:	Action
D-Termin:	nicht bekannt

Intensive Non-Stop-Ballerei ohne Tabus: Die Daueraction sorgt für Nervenkitzel, ist aber arg fragwürdig inszeniert.

Prince of Persia Revelations



20 Minuten
1001-Nacht-Stimmung

Aller guten Dinge sind drei: Nach zwei Zock-Sessions mit der Konsolenversion tauche ich mit "Revelations" nun schon zum dritten Mal in die Welt von "Warrior Within" ein – und bin hellauf begeistert. Auf den ersten Blick unterscheidet sich die PSP-Version nämlich kaum von ihren großen Brüdern, was besonders Grafik-affinen Spielern gefällt. Selbst nach 20 Minuten Spielzeit stören mich höchstens die Soundaussetzer, die durch häufiges Nachladen entstehen. Sogar an die fummelige Kamera-Justierung hat man sich schnell gewöhnt, zumal die Sicht häufig automatisch mitdreht. Dennoch hätte ich lieber das dritte "PoP"-Abenteuer "The Two Thrones" auf Sonys Handheld gesehen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

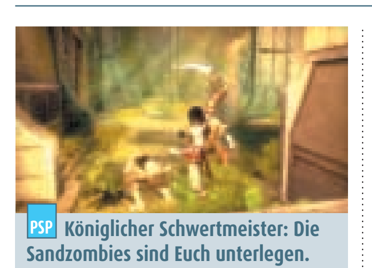
Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 16
Preis: ca. 50 Euro

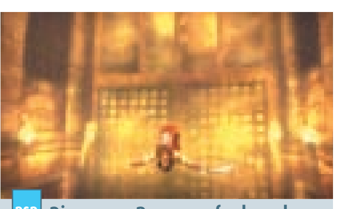
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte



PSP
88 % Spielspaß
Grafik 81 %
Sound 80 %

Auch klein ganz groß: Ubisofts Abenteuermär besticht auf der PSP mit Optik und Spielbarkeit.

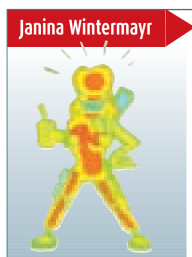

PSP Königlicher Schwertmeister: Die Sandzombies sind Euch unterlegen.


PSP Die neuen Passagen fordern des Prinzen ganze akrobatische Fähigkeiten.


PSP Der PSP-Prinz beherrscht alle Kunststücke seines großen Konsolenbruders.

Während Konsolenzocker seit geraumer Zeit den letzten Teil von Ubisofts Märchentrilogie zocken dürfen, bewegen sich PSP-Besitzer auf bekanntem Terrain: "Prince of Persia Revelations" recycelt die letztjährige Episode "Warrior Within" für Sonys Handheld. Quasi als Wiedergutmachung bereicherten die Entwickler das Mini-Zeitreiseabenteuer um frische Passagen und Gefahren. An der Story ändert das jedoch nichts: Auch auf der PSP reist der königliche Abenteurer zur Insel der Zeit, um sich gegen sein Schicksal, den fürchterlichen Dahaka und die Herrin der Zeit zu behaupten. Erfreulicherweise musste die Steuerung nur geringfügig angepaßt werden: Mit Ausnahme von Kamera- und Zeitkontrolle spielt sich "Revelations" wie auf der PS2, was besonders Kennern einen einfachen Einstieg erlaubt. Wollt Ihr allerdings via Analogstick die Sicht verändern, müßt Ihr zuerst die linke Schultertaste drücken. Etwas unglücklich liegt die Rückspulfunktion auf der unteren Richtungstaste – bis Ihr umgreift, gehen schnell wertvolle Sekunden verloren. *jw*

Janina Wintermayr



Alles richtig gemacht: Des Prinzens erstes PSP-Abenteuer ist ein voller Erfolg: Souverän haben die Entwickler bei Ubisoft die Konsolenversion von "Warrior Within" auf das Handheld umgesetzt. Umfang, Steuerung und Grafik – alles wurde vorbildlich der PSP angepasst und steht in puncto Spielspaß und Handhabung dem großen Bruder in nichts nach. Einzig das häufige Nachladen und die daraus resultierenden Ton-Aussetzer fallen negativ auf, sind aber zu verschmerzen. Selbst für Kenner des zweiten Teils lohnt sich die Anschaffung durch die neuen Passagen. Alte "PoP"-Hasen müssen sich nur noch an die geänderte Kameraführung gewöhnen, können mit dem königlichen Abenteurer dann aber überall erstklassig die Zeit manipulieren.

Battles of Prince of Persia

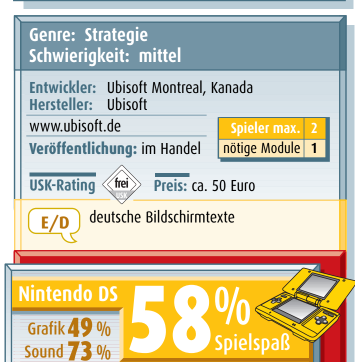
20 Minuten
mit Persiens Hochadel

Ganz klar: "Battles of Prince of Persia" ist auf das kleine Gefecht zwischendurch ausgelegt – und lädt mit seinem 'Versus-Modus' zur Eroberung neuer Karten ein. Soviel zur Theorie. Praktisch eignet sich das langatmige Einheiten- und Kartengerangel nur bedingt fürs schnelle Schlachtenschlagen. Zu viele Züge gehen bis zum Anbruch eines neuen Tages ins Leere, weil Ihr bereits im Vorfeld das Gros Eurer Truppen losgeschickt habt. Oder andersrum: Keiner traut sich, zur Sache zu kommen und wartet lieber ab, was der Feind treibt – denn eine auf Initiative-Abfolge und Voraussicht basierende Planung könnt Ihr hier abschreiben. Das Resultat sind manchmal ewige Kämpfe – für die Pause nicht geeignet!

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 2
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro

E/D deutsche Bildschirmtexte



Nintendo DS
58 % Spielspaß
Grafik 49 %
Sound 73 %

Nette Idee dürftig realisiert: viel zu träge und dröge Mixtur aus Karten- sowie Strategie-Gefecht.

Lobenswerter Ansatz: Anstatt sich wie bei "King Kong" an einer Umsetzung des bekannten Markenkonzepts zu versuchen, schneidert Ubisoft für die DS-Version seiner "Prince of Persia"-Reihe Nintendos Touchscreen-Handheld ein eigenständiges Spielsystem auf den Leib. Verblüffend dagegen, dass der Prinz hier nicht mehr als beweglicher Action-Held, sondern als Runden-Stratege und Kartenkrieger unterwegs ist. Um Sammelwut und Multiplayer-Trieb (Ihr dürft die Karten via WiFi-Funktion Freunden abluchsen) der Fan-Gemeinde zu wecken, motivieren Euch die Entwickler Spielzug für Spielzug (zusätzlich in Tage unterteilt) zur Eroberung neuer Karten. Die helfen Euch bei den folgenden Schlachten mit Spezialwirkungen oder schlagkräftigen Kämpen über die feindliche Front. Zunächst zieht Ihr aus dem frisch gemischten Deck Eure Wunschkarten, dann wird in "Fire Emblem"-Manier lostaktiert. Entscheidender Unterschied: Statt possierlichen Sprite-Truppen stehen hier bis zur Ausführung Eures Kommandos verdeckte Karten auf dem Feld. *rb*

Robert Bannert

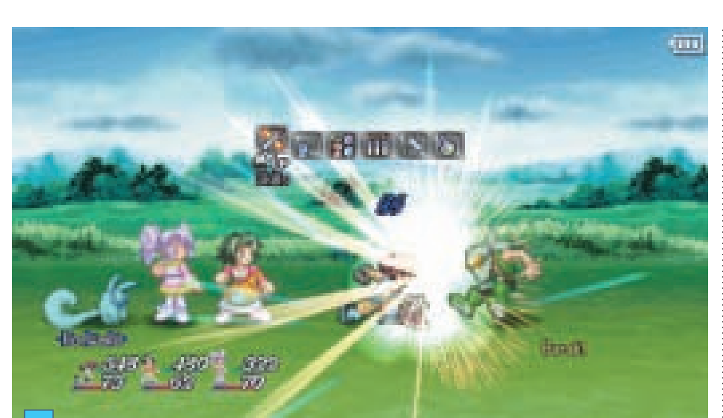


Neuartige Konzepte in allen Ehren, aber fesseln sollten sie auch. Der kleine Strategie-Ableger von Ubisofts Action-Serie hat dank gigantischem Kartenfundus das Potenzial zum Knüller. Aber die karge Inszenierung und das Benutzer-unfreundliche Interface halten nicht, was die famose Idee verspricht. Erschwerend hinzu kommt das brutale Tutorial, das Euch zwar Schritt für Schritt in die Materie einführen möchte, Euch letztlich jedoch mehr mit neuen Regeln überfährt, als dass es sie gut erklärt. Wer nach der nervigen Einführung noch die Lust verspürt, ein paar Stunden mehr auf den tristen Schlachtfeldern zu verbringen, der weiß bald die taktischen Spielarten des hintergründigen Titels zu würdigen – aber die schwache Präsentation nervt weiterhin.


Für das Strategie-Debüt des Prinzen zieht Ubisoft alle Dual- und Touchscreen-Register: Derweil Ihr auf der unteren DS-Hälfte via Stylus bequem Eure Einheiten durchs Terrain schubst, werden oben Statusbildschirme oder halbwegs ansehnliche 2D-Kampfanimationen eingeblendet.

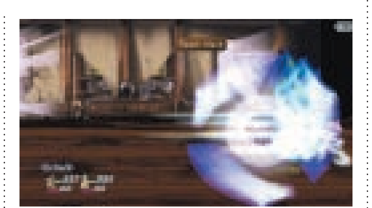
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Tales of Eternia

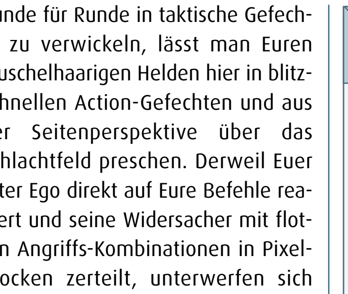


PSP Die wilden Action-Schlachten werden von der Seite beobachtet und verlangen viel Menü-Feintuning.

Seit der Veröffentlichung von Namcos "Tales of Destiny" für die PSone sind beinahe fünf Jahre ins Land gegangen. Jetzt bringt das Tales Studio des japanischen Spiele-Riesen diese Inkarnation seiner beliebten RPG-Reihe für Sonys Kleinsten – und zwar unter seinem japanischen Original-Titel: "Tales of Eternia" ist ein Rollenspiel der alten Konsolenschule und lädt Euch zur Erforschung einer knuddeligen 2D-Welt ein. Ob lauschige Siedlung, finsterer Forst, zerklüfteter Gebirgszug oder strahlende Metropole: Sämtliche Szenarien und ihre Bewohner wurden liebevoll von Hand gezeichnet – Ihr wähnt Euch in einem knallbunten Manga-Bilderbuch. Auch sonst verlässt man sich auf traditionelle Werte: In Orten mit den

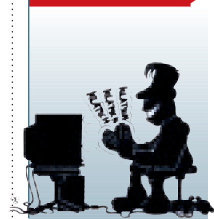


Bewohnern plauschen, die Gruppe aufrüsten was die Reisekasse hergibt und bei der Wanderung über die isometrische 3D-Weltkarte tüchtig Erfahrungspunkte kassieren. Greif, Gauner und gemeiner Kobold fallen Genre-typisch aus heiterem Himmel über Euch her – hier sind Zufallsbegegnungen Programm.



Action-Scharmützel

Womit wir auch schon bei der größten Besonderheit von Namcos "Tales"-Reihe sind: Denn anstatt Euch Runde für Runde in taktische Gefechte zu verwickeln, lässt man Euren wuschelhaarigen Helden hier in blitzschnellen Action-Gefechten und aus der Seitenperspektive über das Schlachtfeld preschen. Derweil Euer Alter Ego direkt auf Eure Befehle reagiert und seine Widersacher mit flotten Angriffs-Kombinationen in Pixelbrocken zerteilt, unterwerfen sich seine Kollegen dem PSP-Kommando. Allerdings dürft Ihr vor dem Gefecht durch seitenlange Taktik-Seiten blättern, um Euren Mitstreitern haarfein zu erklären, wie sie im Ernstfall zu reagieren haben. Und wer will, der zwingt sie während des Waffengangs via Analogstick-Order in defensive bzw. offensive Formation. *rb*



Robert Bannert

Wer lange Englischtexte und Anlaufschwierigkeiten in Kauf nimmt, der wird prächtig unterhalten: Zwar hat Namco es versäumt, Euch gebührend ins komplexe "Tales"-Spielsystem einzuführen (vermutlich, weil es in Japan bereits hinreichend bekannt ist), aber mit ein wenig Geduld und Handbuchstudium fühlt sich der Rollenspiel-Kenner in der Zeichentrickwelt bald pudelwohl. Vor allem das anfangs noch chaotisch wirkende Kampfsystem entwickelt sich schnell zur echten Metzeldroge: Habt Ihr erst einmal die 2D-Muckis trainiert, sind Kämpfe gegen Standard-Monster im Handumdrehen erledigt – entsprechend kompakt und motivierend wirkt das Spielerlebnis. Aber bis es soweit ist, müsst Ihr mächtig metzeln – "Tales of Eternia" schreit nach viel Charakter-Training.



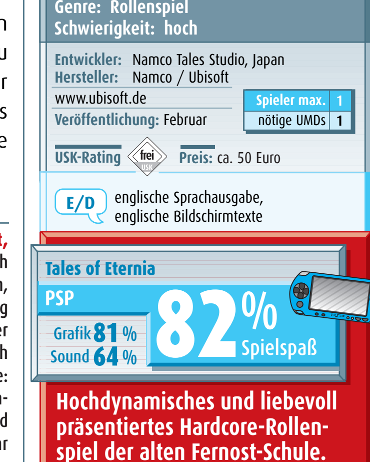


PSP Zeigen viel Liebe zum gezeichneten Detail: die gemütlichen Orte.



20 Minuten mit der Manga-Bande

Für die ersten Spielstunden nehmt Ihr Euch am besten ein, zwei Abende Zeit – aber wer das flotte Gefechtskonzept verinnerlicht hat, der ist bald unersättlich. Ob in der Mittagspause oder im Bus: Die Kämpfe mit geduldig einstudierten Manövern erfordern nach einiger Zeit nur noch wenig Konzentration und eignen sich perfekt für die 'Level-Pause' zwischendurch. Rollenspiel-typisch wird nur in Ortschaften gespeichert – aber PSP sei Dank dürfen wir unsere Gruppe ja in den Schlummerzustand versetzen, um sie bei der nächsten Gelegenheit wieder in die Schlacht zu schicken.



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Namco Tales Studio, Japan
Hersteller: Namco / Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: Februar

Spieler max. 1
nötige UMDs 1

USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro

E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

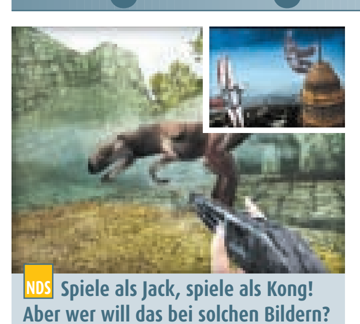
Tales of Eternia
PSP
Grafik 81 %
Sound 64 %
82 % Spielspaß

Hochdynamisches und liebevoll präsentiertes Hardcore-Rollenspiel der alten Fernost-Schule.





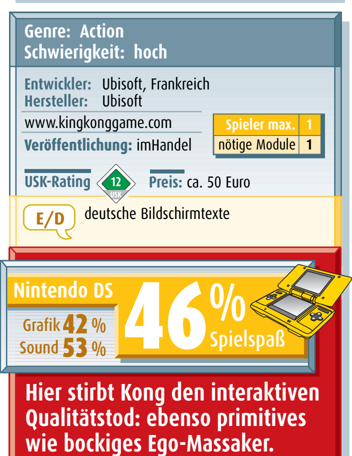
King Kong



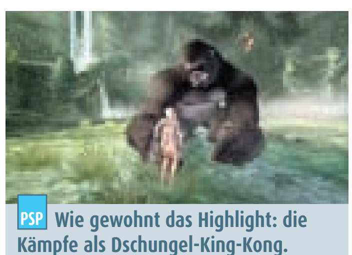
NDS Spiele als Jack, spiele als Kong! Aber wer will das bei solchen Bildern?



Hätte man dem Affen diese Versoftung gezeigt, wäre er freiwillig vom Empire State Building gehüpft: Auch dieses "King Kong" will ein ausgewachsener Ego-Shooter sein (gesteuert wird mit einer Mischung aus Digi-Kreuz und Touchscreen), aber hässliche Pixeloptik und unansehnliche Charaktere ersticken jede Urwaldstimmung im Keim. Die Dinojagd mit Speer bzw. Wumme gestaltet sich lächerlich einfach bis schier unmöglich, auf Eure Kommandos für die Hebel-Betätigung reagiert die hässliche DS-Ann oft mit Desinteresse. *rb*



King Kong

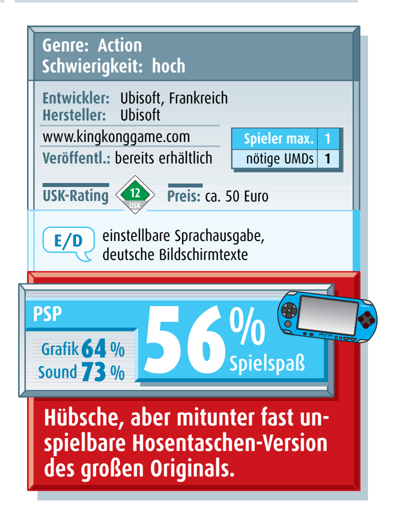


PSP Wie gewohnt das Highlight: die Kämpfe als Dschungel-King-Kong.

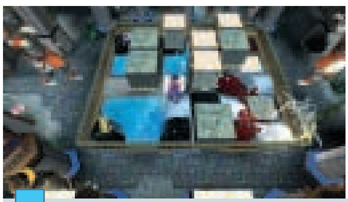


PSP Hat Appetit auf Eure Leidensgenossen: ein kapitaler T-Rex.

Und noch eine PSP-Umsetzung, die in dieser Form niemals das Licht der Handheld-Welt hätte erblicken dürfen: Anstatt Sonys Klein-Konsole mit einem Westentaschen-gerechten Affenspektakel zu bedenken, versucht man sich an einer Umsetzung des großen Ego-Shooters – und streicht kurzerhand sämtliche Elemente, die für Eure PSP zu viel sind. Außer den Kollegen und sämtlichen Teamwork-Elementen wurden ganze Level-Passagen einfach wegrationalisiert. Obendrein erschwert die detaillierte, aber kontrastarme Optik Orientierung und Kämpfe so, dass Ihr alle paar Minuten ins Dschungelgras beißt. *rb*



Frantix



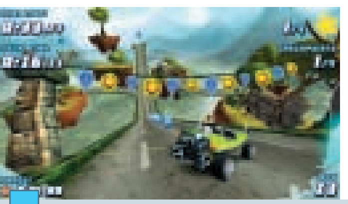


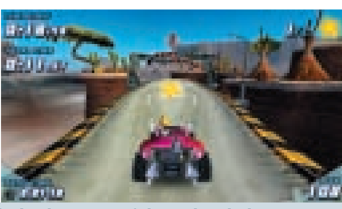
PSP "Sokoban" lässt grüßen: Auch bei "Frantix" stehen häufig Kisten im Mittelpunkt, die Ihr verschiebt und z.B. als Brücken über Gewässer einsetzt.

Eine Rahmenhandlung gibt es bei "Frantix" nicht, stattdessen findet Ihr Euch sofort im Geschehen: Rund 180 Levels in sechs Szenarien wollen gelöst werden, indem Ihr alle Edelsteine und dann den Ausgang sucht. Mit Eurem Helden flitzt Ihr via Steuerkreuz durch die Gegend und löst Schiebe- oder Schalterrätsel, müsst Wasser, Lava oder Treibsand überwinden und gelegentlich feindlichem Getier entgehen – der Schwerpunkt liegt aber mehr auf Grübeleien denn Geschicklichkeitseinlagen. Wer sich nicht an der spartanischen Aufmachung stört, kriegt einen guten Knobler für zwischendurch. *us*



GripShift





PSP "GripShift" macht Euch das Leben nicht leicht: Wer auf den Schwebekursen zu ungestüm vorgeht, stürzt im Handumdrehen in den Abgrund.

Skurril gestaltet sich der "GripShift"-Genremix: Ihr seid zwar mit einem flotten Buggy unterwegs, Euch erwarten aber nur wenige Rennen und dafür umso mehr knifflige Rätsel (wie finde ich den Weg zum Ziel?) samt Plattform-Hüpfeinlagen. Klingt schräg, funktioniert aber in der Praxis sehr gut, zumal eine Sammlung spaßiger Minispiele (u.a. Buggy-Fußball oder -billard) für Motivation sorgt. Allerdings braucht Ihr etwas Geduld und Übung, denn die störrische Lenkung der Vehikel sorgt für diverse Frustmomente. Gewöhnt Ihr Euch dran, wartet kurzweilige Unterhaltung auf Euch. *us*

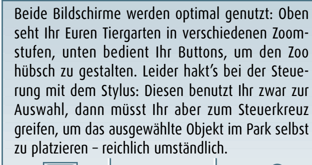


Zoo Tycoon DS



NDS Mit zahlreichen Möglichkeiten baut Ihr umständlich Euren Zoo auf.

Beide Bildschirme werden optimal genutzt: Oben seht Ihr Euren Tiergarten in verschiedenen Zoomstufen, unten bedient Ihr Buttons, um den Zoo hübsch zu gestalten. Leider hakt's bei der Steuerung mit dem Stylus: Diesen benutzt Ihr zwar zur Auswahl, dann müsst Ihr aber zum Steuerkreuz greifen, um das ausgewählte Objekt im Park selbst zu platzieren – reichlich umständlich.




Dualscreen


Touchscreen


Mikrofon

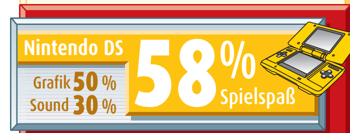


Nach unzähligen "Tycoon"-Titeln kommt nun eine Tierpark-Variante für den DS. Die PC-Umsetzung bietet aufschlussreiche Tutorials, die Euch Steuerung und den Umgang mit Tieren näher bringen. Schließlich dürfen neben selbst gestalteten Gehegen auch Imbissbuden gebaut und Fachpersonal engagiert werden. Nur so lockt Ihr Zoobesucher und kassiert Kohle. Triste Grafik, nur ein Save-Slot, umständliche Menüs und vor allem die nervige Steuerung dämpfen die Motivation deutlich. Nur abgebrühte Strategiefans wird's nicht stören. *ts*



Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Blue Fang Games, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 1
nötige Module: 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte



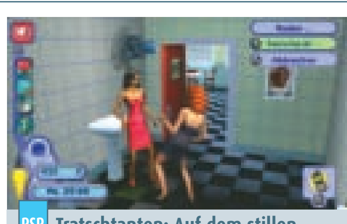
Nintendo DS
Grafik 50 %
Sound 30 %
58 % Spielspaß

Bedienungsmängel und ätzende Menüführung lassen nur mäßigen Spielspaß aufkommen.

Die Sims 2

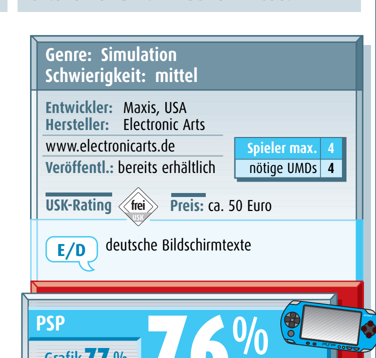


PSP Mehr Freiheit: In der PSP-Version dürft Ihr auch die Nachbarn besuchen.



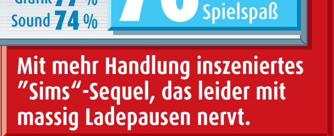
PSP Tratschtanten: Auf dem stillen Örtchen erfahrt Ihr Geheimnisse.

Auch der PSP spendiert Maxis ein eigenes "Sims"-Abenteuer: Wie auf dem DS (MAN!AC 01/06) beginnt die Story mit einer Autopanne in der Wüste, dann bezieht Ihr aber wie bei den Konsolen-Vorbildern ein individuell gestaltbares Eigenheim. Dort kümmert Ihr Euch um die Bedürfnisse Eurer Figur und erplaudert in der Nachbarschaft allerlei Geheimnisse. Deren Tausch beschert nicht nur Freundschaften und neue Elemente wie Minispiele, sondern auch Feinde: Das Experimentieren mit sozialen Kontakten ist so spannend wie auf Konsole, nur die vielen Ladepausen stören Euch gewaltig! *oe*



Genre: Simulation
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Maxis, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 4
nötige UMDs: 4
USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte



PSP
Grafik 77 %
Sound 74 %
76 % Spielspaß

Mit mehr Handlung inszeniertes "Sims"-Sequel, das leider mit massig Ladepausen nervt.

WWE SmackDown vs. RAW 2006







PSP Fast wie beim großen Bruder: Das PSP-Wrestling glänzt mit (beinahe) allen Optionen wie den ganzen abenteuerlichen Match-Arten und Kämpfer-Einmärschen.

THQs Vorzeige-Wrestling kommt auch im Kleinformat gewaltig daher: Nahezu alle Features der PS2-Version wurden auf die PSP-UMD gequetscht, lediglich der (vernachlässigbare) Matchkommentar wurde gekippt. Natürlich mussten Kämpfer und Animationen in Sachen Detailgrad ein paar Federn lassen, dafür bekommt Ihr alle Match-Varianten inklusive Royal Rumble und den neuen Manager-Modus auch im Handheld-Format. Per USB-Link könnt Ihr sogar Spielstände übernehmen, die Steuerung wurde ebenfalls sehr gut angepasst. Für PSP-Wrestler ist dieses "SmackDown" eine große Sache. *us*



Need for Speed Most Wanted





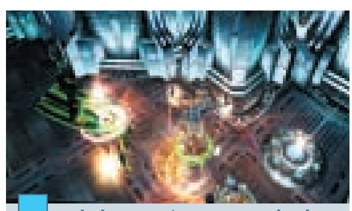
NDS Wäre doch nur April, dann könnte man die Grafik für einen Scherz halten.



Schreck lass nach: War "Underground 2" auf dem DS zwar kein Glanzlicht, aber immerhin technisch solide und gut spielbar, bricht der jüngste "Need for Speed"-Teil alle Negativ-Rekorde. "Most Wanted" sieht hässlich aus, die Hutschachtel-Autos fahren mit einer niedrigen Bildrate durch simpelste Umgebungen, die teilweise nicht mal die Wegführung vernünftig erkennen lassen. Dazu kommt eine mächtig zickige Lenkung, dämliche Gegner und ein lächerlicher Einsatz der Polizei – ein Fall für den Modul-Sondermüll. *us*



X-Men Legends 2



PSP Möbelt Eure Mit-Mutanten durch Superkraft-Einsatz tüchtig auf!



PSP Der moderate Schwierigkeitsgrad kompensiert die Übersichts-Defizite.

Auch Raven bemüht sich für die Umsetzung seines motivierenden Haudrauf-Rollenspiels (frei nach "Champions of Norrath") um einen 1:1-Port von Groß auf Klein. Zum Glück für alle Metzelwütigen: Hier geht die Rechnung auf – die Mini-"X-Men" steuern sich zwar etwas sperriger als ihre Verwandten, aber sonst genießt Ihr ein vorbildlich in die Liliput-Dimension gerettetes Superhelden-Spektakulum mit denselben Stärken und Schwächen wie beim Original. Wolverine & Co. spielen sich nicht ganz so rund wie die "Untold Legends", aber dafür gibt's wenigstens keine platten Zufalls-Levels. *rb*



Crash Tag Team Racing

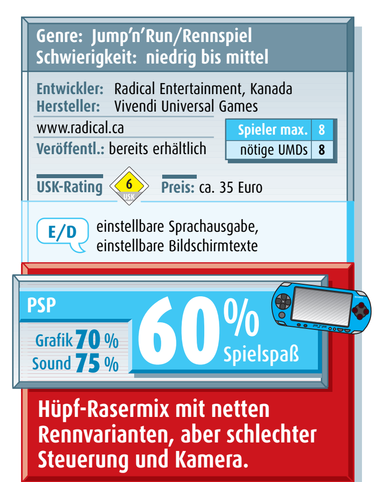


PSP Eure Vehikel steuern sich äußerst träge.



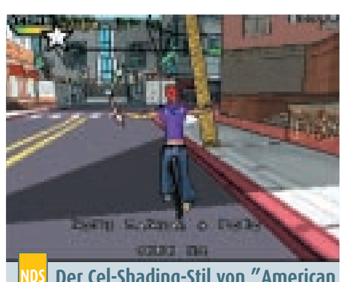
PSP In den teils unübersichtlichen Hüpfwelten entdeckt Ihr die Rennstrecken.

Crash hüpft und rast nach der stationären Konsolenversion auf Sonys PSP durch knallbunte Welten. Kurios: Die explosiven Rennen schaltet Ihr in weitläufigen Hüpfwelten frei. In den einzelnen Strecken absolviert Ihr diverse Aufgaben: Rast gegen Konkurrenten um die Wette, versucht auf feindlosen Strecken das Zeitlimit zu knacken oder schmeißt in Arealen Bomben in das Auto der Rivalen. Zudem verbindet Ihr Euch via 'Clashing' kurzfristig mit einem Gegner und übernehmt Steuerung oder Feindbeseitigung. Die schwammige Steuerung und die schlechte Kamera verderben Crashs portablen Auftritt. *rf*



Tony Hawk's American Sk8land





NDS Der Cel-Shading-Stil von "American Sk8land" sieht sehr schick aus.

Statt auf Realismus zu pochen, wurden bei "American Sk8land" die vom großen Bruder übernommenen Szenarien in flüssiges 3D-Cel-Shading verpackt und machen einen sehr guten Eindruck – auch der Rest der hippen Aufmachung wurde gelungen auf Handheld-Format gebracht. Die Steuerung klappt einwandfrei und erleichtert Euch mit klugem Touchscreen-Einsatz das Leben. Lediglich der Umfang ist etwas gering ausgefallen, dafür können WiFi-Fans sogar per Internet zu Duellen antreten. DS-Rollbrettler greifen zu. *us*



Auf dem unteren Bildschirm wird zwar meistens nur die Umgebungskarte eingeblendet, die hilft Euch hier aber deutlich bei der Orientierung. Den Stylus benötigt Ihr nicht, dafür aktiviert Ihr per Daumendruck Wutanfälle bei Stürzen oder löst die sonst kniffligen Spezialtricks sogar etwas leichter aus. Das ist nicht sonderlich originell umgesetzt, sorgt aber für besseren Spielfluss.

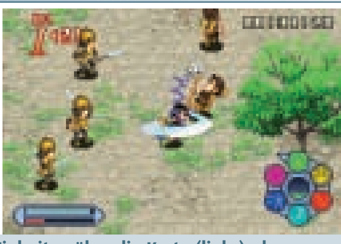
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 82 %
Sound 76 %
85 % Spielspaß

Prima spielbarer Handheld-Ableger des Skateboard-Abenteuers mit hübscher 3D-Optik.

Dynasty Warriors Advance

GBA Erst zieht Ihr rundenweise mit Euren Einheiten über die Karte (links), dann geht es auf dem Schlachtfeld (rechts) mit obskur putzigen Sprites zur Sache.

Koei spendiert nun auch dem GBA einen Ableger der langlebigen "Dynasty Wars"-Serie. Konzeptionell gibt sich die Modul-Kämpferei wie auf den großen Konsolen-Brüdern, hat aber ein Problem: Das latent monotone Geschehen funktioniert auf PS2 & Co. deshalb immer noch, weil die Inszenierung viel hermacht – und genau das fehlt im Handheld-Format. Statt Massenschlachten hackt Ihr in "Zelda"-Art auf maximal fünf Gegnersprites ein. Anspruchslose Nippon-Krieger haben dank viel Drumherum einiges zu tun, spannend ist's aber wahrlich nicht. *us*



Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: Koei/Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. xx Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

GBA
Grafik 58 %
Sound 53 %
51 % Spielspaß

Schlichte Dauerklopperei ohne Abwechslung, die im Kleinformat reichlich dröge ausfällt.

Die Technik

Zweckmäßig oder wegweisend, kostensparend oder luxuriös, Mitleid erregend oder Begehrlichkeit provozierend – die technische Ausstattung heutiger Handhelds ist so unterschiedlich wie die Zielgruppen, die erreicht werden wollen.

"Major Carnage" auf dem K750i: Bei Handys ist 3D im Kommen: Zusatzchips oder Spezialroutinen erlauben schnellere und feinere 3D-Grafik und sparen Akku-Leistung.





An einem Spiel wie "Ridge Racer" wird deutlich, welche grafischen Welten den Nintendo DS (links) und die PSP trennen.

Das Display



GBA SP
Display: 2,9 Zoll (7,4 cm)
Auflösung: 240x160
Farben: 32.768
Größe (BxH): 6,1 cm x 4 cm

Nintendo DS
2 Displays: je 3 Zoll (7,6 cm)
Auflösung: 256x192
Farben: 262.144
Größe (BxH): 6,2 cm x 4,5 cm

PSP
Display: 4,3 Zoll (10,9 cm)
Auflösung: 480x272
Farben: 16,77 Mio
Größe (BxH): 9,6 cm x 5,4 cm

N-Gage
Display: 2 Zoll (5,1 cm)
Auflösung: 176x208
Farben: 4.096
Größe (BxH): 3,5 cm x 4,1 cm

Gizmondo
Display: 2,8 Zoll (7,1 cm)
Auflösung: 320x240
Farben: 65.536
Größe (BxH): 5,6 cm x 4,2 cm

Handy (Sony-Ericsson K750i)
Display: 1,9 Zoll (4,8 cm)
Auflösung: 176x220
Farben: 262.144
Größe (BxH): 3 cm x 3,6 cm

Pocket PC (MyPAL A730W)
Display: 3,7 Zoll (9,4 cm)
Auflösung: 480x640
Farben: 65.536
Größe (BxH): 5,6 cm x 7,6 cm

Man kann natürlich auch ohne Hightech mobilen Spaß haben: Das Game-Boy-"Tetris" fesselt trotz farbloser Grafik und kontrastarmem Display heute wie vor 15 Jahren. Doch mit der Geschwindigkeit, in der sich die Computer-Technik weiterentwickelt, steigt auch das Anspruchsdenken der Verbraucher. Vor allem beim relevantesten Bauteil eines Handhelds: dem Bildschirm. So musste Nintendo viel Kritik für die erste GBA-Variante einstecken, die wegen fehlender Hintergrund-Beleuchtung nur bei guten Lichtverhältnissen bespielt werden konnte. Der Hersteller reagierte prompt und brachte nach nur zwei Jahren den beleuchteten GBA SP.

Allerdings macht auch dessen Display die schlechteste Figur in unserem Test. Die Ausleuchtung über die Lampe am unteren Rand ist schwach und ungleichmäßig, was zu matten Farben und niedrigem Kontrast führt. Wie strahlend GBA-Spiele aussehen können, lässt sich auf dem kompatiblen DS feststellen: Die gleichmäßige Ausleuchtung von hinten liefert ein scharfes, helles Bild mit satten Farben. DS-eigene Spiele machen natürlich eine noch bessere Figur, profitieren sie doch von höherer Prozessor-Power, größerem Speicher und mehr Farben. Bei Display-Größe und Auflösung schenken sich die beiden Nintendo-Geräte dagegen nicht viel.

Der visuelle Luxusliner unter den Handhelds ist die PSP: Wer einmal das 16:9-Display mit einer mächtigen Diagonale von 10,9 cm in Aktion gesehen hat, kann sich rein optisch für kein anderes Handheld mehr begeistern. Schärfe, Strahlkraft und Farbbrillanz machen die PSP zum Hingucker – bei Spiel wie Film. Auch die grafische Qualität der Software ist im mobilen Bereich konkurrenzlos: Das kraftvolle Innenleben der PSP erlaubt flüssige und detailreiche 3D-Optik in annähernder PS2-Qualität.

Mit im Verhältnis zur Bildschirmgröße hoher Auflösung und zusätzlichem Nvidia-Grafikbeschleuniger liefert der Gizmondo hübsche und kontrastreiche 3D-Optiken, bleibt aber in seiner Leistung hinter der PSP zurück. Gleiches gilt für Asus' Pocket PC, dessen Bildschirm allerdings mit 640x480 Pixel die höchste Auflösung der sieben Kandidaten bietet. Der A730W ist jedoch nicht primär aufs Spielen ausgelegt und belegt in seiner grafischen Leistung – vor allem im 3D-Bereich – nur gehobenes Mittelmaß. N-Gage und K750i besitzen notgedrungen die geringste Display-Größe und Auflösung – schließlich sollen beide noch ans Ohr und in die Hosentasche passen. Das N-Gage ist wie der GBA SP optisch schon ein bisschen in die Jahre gekommen: Bei Helligkeit und Schärfe schneidet das Sony-Ericsson-Gerät besser ab, dafür liefert Nokias Spielehandy schnellere und ausgefeiltere 3D-Grafik.

– Eine Frage der Kommunikation –

Auch die Schnittstellen zum Benutzer und der Außenwelt bestimmen über die Güte eines Handhelds – die Hersteller legen heute großen Wert auf die Vielfalt bei Eingabe und Austausch von Daten. Nintendos Ältester stammt jedoch aus einer Zeit, als man mangels ernsthafter Konkurrenz noch sparsam mit Features umgehen durfte: Der GBA begnügt sich mit wenigen Tasten und gerade mal einer Schnittstelle für Linkkabel oder Kopfhörer. Der DS protzt dagegen dank Touchscreen, Mikro und WLAN mit allerlei moderner bis innovativer Eingabe-Technik – der gesonderte Erweiterungsschacht wurde dagegen wegrationalisiert. Die PSP gibt sich in puncto Verbindung zur Außenwelt großzügiger: Spiel- und Entertainment-Daten gelangen über WLAN und USB2.0-Port ins Gerät oder auf den Memory Stick. Paradiesische Zustände herrschen bei den Steuerelementen: Neben etlichen Funktionstasten bietet die PSP als einziges Handheld in unserem Vergleich einen exakt funktionierenden Analogstick.

Der Datenaustausch beim Gizmondo ist so variantenreich wie obskur: Neben Speicherkarten- und USB-Port wird via Bluetooth, GPS und GPRS drahtlos kommuniziert. Mit dem Spieler selbst geht man dagegen über Steuerscheibe, vier Aktions- und zwei Zeigefingertasten auf traditionelle Weise auf Tuchfühlung. Das N-Gage bietet ebenfalls Bluetooth und GPRS (plus GSM-Telefonie), besitzt daneben aber nur noch einen Headset-Anschluss und einen Speicherkarteneinschub. Auch die Befehlseingabe ist spartanischer als bei der Konkurrenz: Zwar ist die Steuerscheibe passabel, als Buttons dienen aber die gewöhnlichen Telefon-Zahlentasten (von denen zwei leicht erhöht sind). Für ein Handy ist das K750i großzügig ausgestattet: Neben den Zahlentasten spielt man mittels Mini-Joystick mit Druckpunkt – wirklich komfortabel ist dieser jedoch nicht. Dafür findet das Handy viel Anschluss: Die Datenübertragung erfolgt über USB, Bluetooth, Memory Stick und GPRS. Der A730W ist schließlich aufgrund seiner PC-Eigenschaften ein Vorbild an Weltoffenheit: Daten fließen über WLAN, Bluetooth, Infrarot, USB- und Compact-Flash- bzw. SD-Karten-Port. Neben dem 'Steuerkreuz', das mit seiner eckigen Form alles andere als auf Digi-Action optimiert ist, lassen sich Spiele auch über Stylus und Touchscreen bedienen.





Gleich... nisse, un... Während... unten be... Micro ei...

WERTUNG: TECHNIK

	Display	Grafik	Sound	Schnittstellen & Bedienelemente
GBA SP 	Mit geringer Leuchtkraft, matten Farben und mittelmäßiger Auflösung ist der GBA-SP-Bildschirm in die Jahre gekommen. **4 von 10 Punkten**	Der Prozessor bringt feine Bitmap-Optiken aufs Display, bleibt aber hinter den 3D-Fähigkeiten der Konkurrenz zurück. **3 von 7 Punkten**	Aus dem einzelnen Lautsprecher des GBA kommt nur Mono-Gedudel. Für Stereo-Sound muss man einen Kopfhörer anschließen. **1 von 3 Punkten**	Nintendo geht beim GBA sparsam mit Schnittstellen um – wenigstens gibt's neben A und B zwei Schultertasten. **2 von 5 Punkten**
DS 	Der DS gibt strahlende und farbenfrohe Bilder wieder, und das gleich doppelt. Allerdings kann ein verkratzter Touchscreen nerven. **7 von 10 Punkten**	Eine Evolution gegenüber dem GBA, aber weit weg von High-End: Beim DS ist die Grafikleistung sekundär. **4 von 7 Punkten**	Die zwei Lautsprecher gewährleisten ansprechenden Stereo-Sound, der je nach Programmierung auch Surround-Effekte liefert. **2 von 3 Punkten**	Mit WLAN, Touchscreen und sechs Aktionstasten erlaubt der DS komplexe Bedienung und simplen Datenaustausch. **4 von 5 Punkten**
PSP 	Dieser Bildschirm ist der Wahnsinn: Kinoformat, Leuchtkraft, Schärfe und Brillanz summieren sich zum mobilen Augenschmaus. **10 von 10 Punkten**	Auch bei der visuellen Leistung sticht die PSP hervor: Die blitzschnelle und effektreiche 3D-Grafik ist fast zu schade für unterwegs. **7 von 7 Punkten**	Mit potenziellem Dolby-Digital-Sound, glasklarem Klang und ordentlichen Stereo-Lautsprechern gibt die PSP den Handheld-Ton an. **3 von 3 Punkten**	Dank Analog-Stick und USB-Port wird der DS noch getoppt. Die PSP bietet Vielfalt mit Sinn und Zweck. **5 von 5 Punkten**
N-Gage 	Das Display von Nokias Spieletelefon ist besser ausgeleuchtet als der GBA und insgesamt zweckmäßig. Für ein Spielgerät ist es dennoch etwas zu klein. **4 von 10 Punkten**	Mit et... die Er... orden... kuß... **3 [illegible]**	[illegible]	Bei den Anschlüssen ist das [illegible]
Gizmondo	Trotz hoher Auflösung und brillanten Farben bleibt das Gizmondo-Display hinter der PSP zurück, übertrumpft aber den DS. **8 von 10 Punkten**	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handy (Sony-Ericsson K750i)	Moderne Handy-Displays glänzen mit leuchtenden Farben und gutem Kontrast – sind aber etwas zu klein für bequemes Spielen. **3 von 10 Punkten**	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pocket-PC (MyPal A730W)	Groß, hell, scharf: Gäbe es nicht die PSP mit ihrer unvergleichlichen Brillanz, wäre das Display dieses Pocket PC der Testsieger. **9 von 10 Punkten**	[illegible]	[illegible]	[illegible]



Mario Kart DS

NEUE STRECKEN & MEHR

Alle neuen Strecken im Detail und alle Geheimnisse gelüftet!

Mit 32 Rennpisten garantiert "Mario Kart DS" jede Menge Abwechslung, wirklich neu ist allerdings nur die Hälfte der Strecken: Im Retro Grand-Prix brettert Ihr über die Bahnen früherer Mario-Rennen, angefangen vom Koopa-Strand aus dem ersten "Super Mario Kart" (SNES) bis hin zu Yoshis Piste aus "Double Dash" für den Gamecube. Unser Routenplaner führt Euch durch die neuen Strecken und verrät, wie Ihr alle Geheimnisse erspielt.

Der Pilz-Cup

1. Achterpiste
Den leichten Einstieg garantiert die Achterpiste: Hier gibt's keine Hindernisse und der schräge Randstreifen beugt Remplern in die Bande vor. Deshalb machen die Gegner aber auch kaum Fehler – sucht in den Kurven die Ideallinie, um sie abzuhängen.



Den unteren Bildschirm schaltet Ihr auf Zoom-Radar, damit erspäht Ihr Verfolger und Fake-Extras.

2. Yoshi-Kaskaden
Der Rundkurs ist zwar recht einfach aufgebaut, sorgt aber mit dem schrägen Strand für Nervenkitzel: Wer sich nahe an die Fluten wagt, kann abkürzen. Zuerst solltet Ihr Euch aber die reguläre Route einprägen, denn hier gibt's einige Beschleuniger, die Ihr nicht verpassen solltet.



Oben oder unten? In der Steilkurve dürft Ihr abkürzen – verpasst aber nicht die Extras!

3. Cheep-Cheep-Strand
Am Strand flitzt Ihr über Stege und sandige Inseln. Dabei solltet Ihr nicht nur die Palmen umfahren, sondern auch die Schanzen nutzen – die bringen Euch übers bremsende Wasser. Achtet zudem auf den Wellengang, dann könnt Ihr in mancher Kurve abkürzen.



Mario macht das Rennen: Die Schanze vor dem Wasser verschafft Euch einen Vorsprung.

4. Luigi's Mansion
Dieses Rennen führt nicht nur durch Luigis gruseliges Anwesen, sondern auch durch Friedhof sowie Sumpf – und hier trennt sich der Profi vom Einsteiger. Sucht den kürzesten Pfad durch die Schlammpassagen und spart Turbopilze, um sie zu durchqueren.



Die Orientierung ist knifflig: Wer im Matsch die Ideallinie verliert, vertrödelt wichtige Sekunden.

Der Blumen-Cup

1. Glühheiße Wüste
Der Pfad durch die Wüste ist einfach aufgebaut, birgt aber Gefahren: Lasst Euch nicht von Kanonenkugel und Feuertänzer erwischen, die sich auf der Piste tummeln! Mit Turbopilzen oder Stern könnt Ihr auch Abkürzungen durch den tiefen Sand wagen.



Mächtiges Hindernis: Die schwebende Kanonenkugel könnt Ihr mit dem Stern bekämpfen.

2. Piazza Delfino
In den Straßen der Stadt entscheiden sich die Fahrer zweimal zwischen zwei Gassen, wobei sich die vorletzte Kurve des Rennens abkürzen lässt – diesen schmalen Pfad solltet Ihr trainieren. Nutzt gewonnenen Vorsprung, um Extras auf den Stegen am Pier einzusammeln.



In den engen Gassen wird gedrängelt, lernt Alternativ-Strecken flexibel zu nutzen.

3. Waluigi-Flipper
Im Flipper geht's rund: Hier erwarten Euch nicht nur kurvige Bahnen, sondern auch wuchtige Kugeln und katapultierende Bumper – lernt besonders diesen Abschnitt kennen und einzuschätzen, damit Ihr die Hindernisse in jeder Runde individuell passieren könnt.





Jetzt wird's eng: Wer den Weg durch den Flipper finden will, muss die Kugeln beachten.

4. Pilz-Pass
Ein Rennen auf öffentlichen Straßen, was kann da schief gehen? Alles mögliche, denn hier herrscht Verkehr. Fahrt in Trainingsrunden nahe an die Fahrzeuge heran und lotet aus, wie knapp Ihr Euch zwischen ihnen durchschlängeln könnt – so hängt Ihr Verfolger ab.



Die Bahn ist breit, aber stark befahren: Lernt abzuschätzen, wie nahe Ihr den anderen kommen dürft.

Der ...

1. DK Alpin
Jetzt wird's rutschig: Auf dem Bergpass habt Ihr vor allem mit dem eisigen Boden zu kämpfen, in den Schneeabschnitten erwarten Euch zudem bewegliche Hindernisse. Auf der Abfahrt weicht Ihr Kugeln und in der Steilwandkurve hüpfenden Schneemännern aus.



Bei der Abfahrt peilt Ihr die bunte Schanze an, müsst aber auf die Schneekugeln achten.

2. Ticktack-Trauma
Bei diesem Achter brettert Ihr durch die Uhr: Auf dem Zifferb... st Ihr den rotierenden Zeiger ... lieren, in der unteren Etage da... Rotation der Zahnräder – tra... nahen Schwung um die Achs... Strecke und Zeit zu sparen.

Im Uhrwerk dreht ... im Kreis: Fahrt mit de... möglichst weit innen...

1. Wario-Arena
Die Sandpiste der Wario-Arena besitzt viele Kurven, gefährlich sind aber vor allem die eher geraden Abschnitte mit dem tiefen Schlamm. Hier streiten sich die Fahrer um die Schanzen, die über die wenigen Inseln führen – außerdem drohen Feuer-Fontänen das Kart zu flambieren.





Wer die engen Schanzen über die Inseln verpasst, sitzt im Dreck: Hier werden Fehler hart bestraft.

2. Peachs Sc...
Die Idylle des Sc... denn im südlichen... die Fahrer durch ... und ein Heckenla... sich hier genau ... nur Vorsprung g... der schießwütig... Weg gehen.



Qual der Wahl: Lernt verschiedene Routen, damit Euch die Gegner nicht abschütteln können.



Die Rollen treiben Eure Waffen ins Abseits: Platziert Bananen besser auf der Felskante danach.



Lasst Euch nicht verwirren und fahrt die Wirbel so weit innen, wie es die Höchstgeschwindigkeit erlaubt.

DIE GEHEIMNISSE

So findet Ihr alle versteckten Piloten, Karts und Strecken!

Versteckte Fahrer
Vier geheime Kartpiloten verstecken sich auf der Mario-Piste: Für den Skelett-Koopa Dry Bones gewinnt Ihr in der 50cc-Klasse des Nitro Grand Prix Gold-Trophäen für alle Cups. Wer dagegen in der gleichen Klasse Gold in allen Retro-Cups holt, entdeckt Prinzessin Peach. In der 100cc-Klasse erspielt Ihr ebenfalls die Gold-Trophäen für alle Retro-Cups, dann erscheint der grimmige Waluigi. Der letzte im Bunde ist 'Family Robot' R.O.B., das verspielte Zubehör erschien Mitte der 80er-Jahre fürs NES – damals nur in Übersee, aber jetzt könnt auch Ihr ihn steuern: Gewinnt alle Gold-Trophäen der 150cc-Klasse im Nitro Grand Prix.

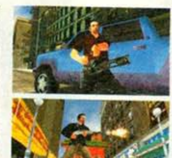
Cups und Spiegelklasse
In jedem Grand Prix stehen zu Beginn nur die ersten beiden Cups zur Auswahl, weitere müsst Ihr erspielen. Im Nitro Grand Prix erspielt Ihr mit den Gold-Trophäen der Blumen- und Pilz-Cups den Stern-Cup. Wer hier Gold abräumt, öffnet den Spezial-Cup.
Beim Retro Grand Prix benötigt Ihr das Gold der Panzer- und Bananen-Cups, um den Blatt-Cup zu erreichen. Wenn Ihr diesen gewinnt, erhaltet Ihr anschließend den Blitz-Cup. Zuletzt erspielt Ihr die Spiegel-Klasse, in der Ihr alle Strecken spiegelverkehrt fahrt. Für sie müsst Ihr das Gold aller Cups und Klassen abräumen.

Schnappt Euch 32 Karts!
Wer aus mehr Vehikeln wählen will, spielt erstmal den Nitro Grand Prix: Nachdem Ihr alle Gold-Trophäen der 100cc-Klasse erobert habt, verfügt jeder Fahrer über drei Karts. Dann schnappt Ihr Euch das Gold der 150cc-Klasse, jetzt können alle Fahrer aus sieben Flitzern wählen.
Wer jedem Fahrer 32 Karts gönnen will, erspielt dagegen Gold-Trophäen in der 150cc-Klasse des Retro Grand Prix – allerdings nicht auf den normalen Strecken, sondern in der Spiegel-Klasse! Wer diese Aufgabe schafft, hat dann alle Geheimnisse des Rennspiels entdeckt und schaltet so ein neues Titelbild frei.





"Grand Theft Auto" macht seinem Namen alle Ehre: Das große Stadtgebiet von Liberty City erkundet Ihr am besten motorisiert – setzt Ihr etwas (un-) sanfte Überredungskunst ein, leihen Euch die Einwohner bereitwillig ihre Fahrzeuge.







Das Waffenarsenal bietet (fast) alles, was Verwüstung schaffen kann.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

…Zum einen muss der …der ganz unten in der …anfangen, zum anderen …ne explosive Stimmung …City. Toni stürzt sich mit- …gefährliche Mischung aus …n Politikern, rivalisieren- …gsterbanden und seiner …nappten Mama, um die …amilie wieder an die Spitze …en.

… mit der Verkaufsrekorde …nden "Grand Theft Auto"- …von PS2 und Xbox vertraut …kennt einige Namen wieder:

Das PSP-Debüt "Liberty City Stories" ist kein komplett neuer Teil, sondern spielt am gleichen Ort wie die 2001 veröffentlichte dritte Episode – allerdings drei Jahre früher, weshalb das Szenario durchaus einige Unterschiede aufweist. Seid Ihr Neulinge im "GTA"-Universum, müsst Ihr Euch keine Sorgen machen: Das Abenteuer ist ohne jegliche Vorkenntnisse spielbar, Euch entgehen lediglich einige Insider-Witze.

Freie Fahrt

In der Rolle von Toni streift Ihr durch eine komplexe 3D-Metropole, die lebhaft von Passanten bevölkert wird und auf deren Straßen viel los ist. Anfangs treibt Ihr Euch nur im Portland-Bezirk herum, im Laufe der Geschichte verlagern sich Eure Aktivitäten auch auf die anderen Viertel Staunton Island und Shoreside Vale. Zu Fuß wären die Wege reichlich weit, deshalb beschafft Ihr Euch besser einen fahrbaren Untersatz: Auf Knopfdruck zieht Toni die Fahrer aus ihren Wägen und schwingt sich selbst hinter das Steuer, auch Motorräder aller Art könnt Ihr klauen.

Auf der links unten eingeblendeten Karte seht Ihr durch Buchstaben markiert immer die Orte, an denen Ihr neue Aufträge abholt. Habt Ihr Eure Anweisungen erhalten, geht's zum Einsatz – danach winkt eine Geldprämie für den erfolgreichen Abschluss. Multitalent Toni wird für allerlei Tätigkeiten eingespannt: Mal sollt Ihr heiße Ware an ein Ziel transportieren oder das Luxusweib des Dons chauffieren; mal geht es ernster zur Sache, wenn es z.B. gilt, Mitglieder einer rivalisierenden Gang zu eliminieren oder Ihr Euch mit der Polizei anlegt, denn die Gesetzeshüter fackeln nicht lange und greifen schnell zur Waffe.

Arbeit für alle

Wenn Ihr Abwechslung sucht, bietet Liberty City ein großes Feld: Zwischen Missionen verdingt Ihr Euch auf Wunsch z.B. als Taxifahrer und Feuerwehrmann oder schlüpft sogar selbst in die Cop-Rolle. Auch durch den Verkauf von Fahrzeugen oder die Auslieferung saftiger Pizzas verdient Ihr Moneten, die Ihr u.a. in ein umfangreiches Waffenarsenal von Pistole über Uzi bis hin zum Flammenwerfer investieren könnt. Forschernaturen grasen die Gegend nach 100 versteckten Päckchen ab, Raser schließlich schreiben sich in ein paar Rennen quer durch die Stadt ein.

Den Episoden auf den stationären Konsolen hat "Liberty City Stories" eine wichitige Neuerung voraus. Erstmals in der "GTA"-Geschichte wurden Multiplayer-Optionen eingebaut. Bis zu sechs Nachwuchs-Mafiosi tun sich per WiFi zusammen und treten in sieben Spielvarianten an: Kämpft aus, wer die meisten Kills zustande bringt, beschützt Eure Zentrale vor der rivalisierenden Gang oder klaut deren Limousinen. 'Jeder für sich' ist das Motto, wenn es darum geht, wer am längsten überlebt oder mit einem Panzer alles platt walzt. Wer es gerne etwas weniger aggressiv hätte, der nimmt an Straßenrennen teil oder klaut soviele Autos wie nur möglich. *us*



Euer Mafiosi besitzt Auto- und Motorrad-Führerschein: Mit den Zweirädern könnt Ihr akrobatische Tricks ausführen, erhöht dabei aber das Unfallrisiko.



Nur nicht voreilig sein: Wer kopflos harmlose Passanten über den Haufen schießt, lockt in Windeseile ein großes Polizei-Aufgebot an.

Schallwellen >> Radiostation nach Wunsch



Neben den zehn fabelhaften Radiosendern, die in Liberty City regulär ausgestrahlt werden, können bastelwillige PSP-Besitzer eigene Songs einbinden. Auf der offiziellen Homepage (http://www.libertycitystories.com) gibt es ein Rockstar-Tool zum Download, mit dem Ihr Lieder von Musik-CDs auslest und auf Memory-Stick packt. Die Praxis-Tauglichkeit ist allerdings eingeschränkt: Zum einen funktioniert das Programm nur mit Windows-PCs, zum anderen müsst Ihr Euch entscheiden – entweder Ihr hört nur Eure oder nur Rockstars Sender, beides gleichzeitig geht nicht.





Egal ob Boot (oben) oder Taxi: Klaut einfach, was Ihr fahren wollt.



Rockstar hat ein Auge für Details: Nicht nur im Radio werden urige Werbespots gespielt, auch Reklametafeln an Gebäuden stecken voller witziger Gags und Parodien.

Feuergefechte fallen häufig dynamisch aus, gehören aber zu den problematischeren Aufgaben von "Liberty City Stories": Wenn viele Personen in Reichweite sind, visiert die Automatik manchmal versehentlich unbeteiligte Zivilisten statt Feinde an.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Rockstar Leeds, England
Hersteller >>	Take 2
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Ende November



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Grand Theft Auto Advance (nicht getestet)



GTA: Liberty City Stories

Pro	bombastischer Umfang; zahllose Handlungs-Möglichkeiten; exzellente Präsentation; abwechslungsreiche Aufträge
Contra	Zielerfassung nicht ideal; manchmal Kamera-Probleme





Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 6, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 10 von 10





91 von 100 SPIELSPASS

Großartiges Mafia-Epos, das mit gewaltigem Umfang und brillanter Aufmachung überzeugt.

…ay …GBA/DS

Technik Know-how

…vare soll Euch unbesiegbar machen …Profi-Zocker entdecken!

…wie etwa …ntendos …er nicht …Nerven, …Rätsel zu …Lieblings- …wer?

Wer den Abspann trotzdem genießen will, greift kurzerhand zu Schummel-Software. Datels "Action Replay Max" soll Euch mit unendlich Munition, unbegrenzt Leben und mächtigen Spielständen versorgen, mit denen alle Geheimnisse bereits verfügbar sind. Die PSP-Version kostet etwa 45 Euro, das Gegenstück für DS und GBA gibt's für rund 40 Euro. Hält die Software, was die Verpackung verspricht? *Mobile Gamer* hat's ausprobiert! *oe*

…Handheld klappt …ionen per USB- …ieferumfang ent- …SP besitzt bereits …chluss, das "Action …ür Nintendo-Hand- …ls Mogel-Modul mit USB-Schnittstelle. Die Installation der beiliegenden Software klappt problemlos, anschließend organisiert Ihr über einen simplen Manager Spielstände und Cheatcodes auf PC-Festplatte, Handheld und im Internet.

Die Installation geht leicht von der Hand: Nintendo-Mogler sollten das Handheld aber erst nach dem Aufspielen der Software an den PC stöpseln.

2 Gehackte Spielst… …f PSP

Der PSP-Variante liegt ein 64MB-Memstick bei, den Ihr via PC-Manager mit gewöhnlichen Spielständen anderer Zocker und den Datel-eigenen 'Powersaves' füllt. Die normalen Save-Games schalten etwa bei "Ridge Racer" alle Strecken und Fahrzeuge frei.

Wenn Ihr selbst ein Spiel durchzockt, könnt Ihr den Spielstand für andere "Action Replay Max"-Nutzer ins Internet stellen. Das klappt natürlich auch ohne Datel-Server und -Software, denn einige Mogel-Homepages archivieren Spielstände kostenlos – studiert dazu unsere Internet-Adressen rechts unten. Exklusiv mit "Action Replay Max" nutzt Ihr dagegen die so genannten 'Powersaves': Das sind ebenfalls Spielstände, die aber von Datel-Mitarbeitern mit speziellen Mogel-Werkzeugen modifiziert wurden. So starten etwa Rollenspiel-Helden schon im ersten Dungeon mit Erfahrungslevel 99 – einen solchen Spielstand kann ein gewöhnlicher Zocker nicht bereitstellen.

Neben dem Spielstand-Manager bietet "Action Replay Max" für die PSP ein simples PC-Werkzeug zum Umwandeln gängiger Videodaten für PSP, außerdem darf man Bilder und Sound auf dem Memstick organisieren.

Ergänzend liegt die Software "Max Memory" für die Playstation 2 bei; damit lassen sich Eure PSP-Spielstände per USB-Kabel auf PS2-Memcards auslagern und zu Archiven komprimieren.



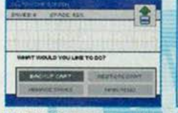
Mit der Manager-Software für PC sucht Ihr Spielstände und Powersaves auf dem Datel-Server – kopiert sie auf Euren Memstick!

Von Memstick auf Memcard und zurück: Das neue "Max Memory" für PS2 unterstützt den USB-Link zum PSP-Handheld.



USB-Kabel und Software: Das "Action Replay Max" für PSP ist mit 45 Euro keine billige Angelegenheit.

3 Mogel-Modul für DS und GBA



Mit dem GBA-Manager lassen sich die Spielstände auf Mogel-Modul sowie den eingesteckten DS- und GBA-Titeln organisieren.

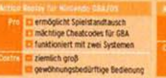


Per USB-Kabel bespielt Ihr das "Action Replay MAX"-Modul mit Spielständen von PC-Festplatte und aus dem Internet.

Das "Action Replay Max" für DS und GBA ist etwas ungewöhnlich: Neben PC-Manager und USB-Kabel befindet sich ein GBA-Modul im Lieferumfang, das wiederum Modulschächte für je ein DS- und GBA-Modul aufweist. Außerdem verfügt das Modul über einen eigenen Speicher sowie Manager-Software, die Ihr via Handheld-Bildschirm bedient. Das klingt recht kompliziert, ist aber ganz einfach: Erst ladet Ihr mit PC-Software und USB-Kabel normale Spielstände und Datels 'Powersaves' auf das "Action Replay Max" Modul. Dann wechselt Ihr zu dem Manager auf dem Handheld und kopiert die Save-Games aufs eingesteckte GBA- oder DS-Modul. Das klappt natürlich auch umgekehrt, Ihr dürft die Spielstände von Euren Modulen auf PC-Festplatte sichern und von dort ins Internet stellen.



Umfangreich: Das "Action Replay Max" für DS und GBA (40 Euro) ist ein gelungenes Schummel-Paket.





Wer ein bisschen schummeln will, gibt gute 40 Euro für "Action Replay Max" aus. Bei der PSP-Fassung ist ein Memstick mit 64 MB im Lieferumfang; die Nintendo-Variante unterstützt dafür DS und GBA gleichzeitig.

Unser Fazit

Datels Mogel-Software macht vor allem für Nintendo-Handhelds Sinn: Hier erhaltet Ihr zum akzeptablen Preis ein umfangreiches Schummel-Paket für zwei Handheld-Systeme – GBA-Zocker dürfen sogar die mächtigen Cheatcodes nutzen. Außerdem lassen sich mit dem "Action Replay Max" eigene Spielstände auf dem PC verwalten, was bislang den PSP-Besitzern vorbehalten war. Sony-Spieler erhalten dagegen weniger Schummel-Möglichkeiten, die sich großteils auch ohne „Action Replay Max" bewerkstelligen lassen. Die beiliegenden Tools für PC und PS2 sowie der Memstick sind zwar eine nette Ergänzung, nützen beim Mogeln aber wenig.

Action Replay für Nintendo GBA/DS	
Pro	ermöglicht Spielstandtausch; mächtige Cheatcodes für GBA; funktioniert mit zwei Systemen
Contra	ziemlich groß; gewöhnungsbedürftige Bedienung

Action Replay für Sony PSP	
Pro	versorgt Euch mit Powersaves; Memstick & Tools im Lieferumfang
Contra	wenig echte Cheat-Funktionen; Tausch von Spielständen klappt auch ohne „Action Replay Max"

4 Traditionelle Cheatcodes

Spielstände und Datels individuelle 'Powersaves' können zwar geheime Features bereitstellen und Helden stärken, absolut unbesiegbar werdet Ihr aber nicht. Das klappt nur mit den traditionellen Cheatcodes. Diese Zahlen- und Buchstaben-Kombinationen verraten der Cheat-Software etwa die Speicherstelle der Helden-Energie, um sie dann laufend mit dem maximalen Wert zu beschreiben – so bleibt Euer Protagonist selbst nach harten Treffern immer topfit.

Leider unterstützt "Action Replay Max" lediglich Cheatcodes für den GBA. Wie normale Spielstände könnt Ihr sie mit dem PC-Manager vom Datel-Server laden, dann auf… Mogel-Modul übertragen und … wenden. Achtung: Währen… Spielstände in Euer Spie… kopiert werden, bleiben d… codes im Mogel-Modul … benutzen will, muss … Zocken das klobige "Ac… Max" zwischen Ha… Spielmodul stöpseln.



Wertungsreform

Abseits des obligatorischen und natürlich auch wohlverdienten Lobes für Euer Mag habe ich einen Kritikpunkt beziehungsweise ein Diskussionsthema. Es handelt sich um das Wertungssystem. Im Laufe der Jahre kristallisierten sich ja schon ein paar verschiedene Systeme heraus und bisher fand ich das Prozent-System auch nicht schlecht. Zumindest besser als die 5/5-Wertung oder Schulnoten. Aber spätestens mit dem Generationswechsel ist es deutlich geworden: Die Wertungen sind schlichtweg zu hoch.

Nun mag der ein oder andere sagen, wenn die Spiele alle so gut sind, dann kriegen sie auch ihre 80-90%. Das ist soweit nicht falsch, aber der steigende Gebrauch dieser Wertungen macht die Unterscheidung zwischen Super-Spiel und echtem Blockbuster schwierig. Ich habe hier die Ausgabe 01/06 liegen und wundere mich, dass ich beim Durchblättern nicht einen oder zwei, sondern alles in allem knapp 20 Awards gesehen habe. Nun, das Weihnachtsgeschäft ist nah und die Blockbuster werden rausgeprügelt, aber sind das wirklich alles die absoluten Genre-Kracher? Sind diese Spiele Meilensteine, die auch in ein, zwei Jahren noch ganz oben stehen werden, wenn eine Liste der besten Videospiele erstellt wird? Und auch wenn ich es nicht beschwören kann, so wette ich doch, dass "Perfect Dark Zero" in der nächsten Ausgabe über 90% erhalten wird.

Versteht mich nicht falsch, ich kritisiere einzig und allein die Herangehensweise an das Thema. Die Messlatte liegt meines Erachtens einfach ein Stück zu hoch. Das Spiel hat Spaß gemacht, also kriegt es Spielspaß 80 plus x Prozent. Alles was an den 65% kratzt oder darunter liegt, wird im Heft schon dezent verrissen. Auch wenn der Vergleich hinkt, so sind 50% in der Schule immer noch eine 4, also 'ausreichend'.

Mir ist klar, dass Ihr kritisch seid und Spiele hinterfragt, aber ich habe den Eindruck, dass es Zeit wird für eine Evolution des Wertungssystems. Vielleicht keine Abkehr vom Prozent-System, sondern vielmehr eine Rückkehr in Wertungsbereiche, die auch mal unterhalb der 70er-Marke liegen – damit 85%-Spiele auch wirklich wieder Blockbuster sind und der MAN!AC-Award wieder eine wahre Auszeichnung ist.

Das hört sich reichlich nölig an, was ich geschrieben habe, das gebe ich zu. Aber ich denke, dass es wenig bringt, Euch zu schreiben, wie super das Heft ist. Ich hoffe, das ist einigermaßen gelungen und sorgt auch für Gespräche in der Redaktion. Dass Eure DVD super (der anyMAN!AC in der letzten Ausgabe war großartig), der Extended-Teil informativ und Eure Schreibe locker zu lesen ist, steht hier nicht zur Debatte. Wäre das anders, so hätte ich Euch ja nicht geschrieben, sondern einfach die Zeitschrift gewechselt. Aber das kommt nicht in die Tüte!

André Kollikowski, via E-Mail

Aus aktuellem Anlass – wir diskutieren innerhalb der Redaktion schon länger über das 'ideale Wertungssystem' – ein Aufruf an alle Leser: Schreibt uns, wie Eurer Meinung nach das perfekte System für die Beurteilung eines Spiels auszusehen hat. 100er- oder 10er-Skala, Schulnoten, eine rein textliche Einstufung ohne Zahlen oder eine Durchschnittswertung aus mehreren Redakteursmeinungen – vieles ist denkbar, lasst Euren Ideen freien Lauf!

Im Idealfall löst Euer System auch das 'Es häufen sich 70er- und 80er-Wertungen'-Problem. Denn vergesst nicht: Es gibt objektiv betrachtet nur selten schlechte oder durchschnittliche Spiele. So wie z.B. billige DVD-Player immer höhere Standards erreicht haben, so stieg auch die Software-Qualität in den letzten Jahren. Ein 'Wir stufen 70er-Spiele ab sofort 20 Prozent niedriger ein' löst das Problem nicht und wird der Realität (ein gutes Spiel ist eben nicht plötzlich ein durchschnittliches) nicht gerecht.

Wiederholungen

Ich habe am Montag mein Abo gekündigt. Warum, werdet Ihr fragen. Ganz einfach: Ich bin es leid, doppelte, dreifache oder noch häufigere Berichterstattung bis zum Test zu lesen. In den letzten MAN!ACs war des Öfteren über "Shadow of the Colossus" zu lesen, und was steht in Ausgabe 01/06 schon wieder? Genau. Und bis zum Release des Spieles wird sicher noch ein Artikel folgen. Mit den Jahren ist es immer häufiger geworden, dass Spiele fast in jeder dritten Ausgabe neu aufgerollt werden.

In besagter Ausgabe wird dann von mehreren Spielen – nur wegen dem Release der Xbox 360 – ein Test im 360-Sonderteil und im normalen Heft abgedruckt. Am Inhalt des Spiels ändert sich nichts, aber man kassiert für den doppelten Test wieder ab. Die Extended-Retroberichte über die alten Konsolen sind kurz, unzureichend geschrieben und geizen mit Infos. In der Know-how-Ecke wird nur noch die PSP zelebriert, dass es eine wahre Freude ist. Die DVD und die Preiserhöhung auf 4,99 Euro finde ich zwar akzeptabel, aber dafür ist der Umfang des Heftes mit den immer sich wiederholenden Berichten niedrig. (...)

Andreas Bier, via E-Mail

Schade, dass Dich die MAN!AC nicht mehr überzeugt und Du das Abo gekündigt hast. Aber wir können niemandem zum Lesen zwingen.

An dem Prozedere, wiederholt über ausgewählte Titel zu berichten, wird sich auch künftig nichts ändern. Zum einen erwarten das die meisten Leser (auch wir sind gierig auf neue Infos zu bestimmten Spielen) und zum anderen bringen wir das zweite oder dritte Preview nur, wenn es auch wirkliche Neuigkeiten darüber zu erzählen gibt. Im Übrigen ist dies keine Marotte von Videospielheften: Autozeitschriften berichten beispielsweise mehrmals über das neue Ferrari-Modell und Filmmagazine zum x-ten Male über die kommende "Star Wars"-Episode. Warum? Weil es der Kunde so will.

Dass in der letzten Ausgabe drei Tests zweimal auftauchten, lag am heraustrennbaren Xbox-360-Sonderteil. Außerdem waren die Besprechungen im normalen Testteil jeweils nur eine Seite groß. 'Doppelt abkassieren' ist da wohl ein bisschen übertrieben formuliert. Die Retro-Artikel im Extended-Teil können nie so umfassend sein, wie wir und einige wenige Leser sie gerne hätten. Sonys Playstation beispielsweise kann man auf zwei oder ein paar mehr Seiten nicht befriedigend abhandeln – das geht vielleicht in Form eines 1.000-Seiten-Schmökers. Alles, was darunter liegt,

Bitte schreibt an:

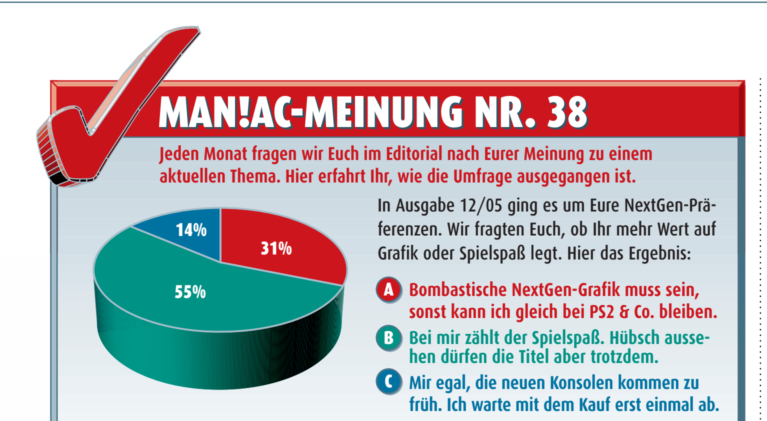
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Untote haben es nicht leicht. Die abgedrehte Splatteraction "Stubbs the Zombie" wird hier zu Lande nicht veröffentlicht. Grund: Der Publisher befürchtet, dass ironische Leichenteil-Schlacht beim Jugendschutz in Ungnade fällt und kein USK-Logo erhält. Dies könnte die Indizierung des Titel zur Folge haben. Dass Zombies immer missverstanden werden...

MEA CULPA: Die PSP-Knobelei "Go! Sudoku" kostet lediglich 30 und nicht wie angegeben 50 Euro.

UPDATE: Die beiden Sportknaller "NHL 2K6" und "NBA 2K6" von Take 2 wurden kurzfristig auf Ende Januar 2006 verschoben und erscheinen somit voraussichtlich zeitgleich mit den Xbox-360-Fassungen.



stellt immer einen Kompromiss dar. Zu guter Letzt hat der MAN!AC-Seitenumfang in den letzten Jahren kontinuierlich zugelegt: von durchschnittlich 100 auf 132 Seiten.

Bin ich im Fernsehen?

Vor einigen Tagen habe ich etwas Amüsantes im Fernsehen gesehen. Ich machte es mir auf dem Sofa mit einem Bier gemütlich, um mir das Casting von "Deutschland sucht den Superstar" anzusehen. Dabei interessierte mich eigentlich nur der Beginn der Staffel, sprich das Casting, da meine Lachmuskeln von den selbsternannten 'Popstars' ordentlich angestrengt werden. Was einem da gebotenen wird (talentfreie gesangliche Darbietung mit entsprechendem sarkastischen Kommentar der Jury) übertrifft so manche Komödie. Doch was war das? Auf einmal stand Raphael Fiore da. Nachdem die Jury ihren Senf zu seinem Auftritt abgelassen hatte, konnte Raphael einem schon Leid tun. Die Sache mit den 'Nerds' fand ich übrigens lustig. Beleidigt die Jury, sprich Bohlen, die meisten doch selber persönlich. Aber so bleibt Raphael der MAN!AC wenigstens als Mitglied der Redaktion erhalten. Mein Vorschlag: Presst Raphaels Auftritt doch als anyMAN!AC-Beitrag auf die nächste DVD! Wäre echt sehenswert!

Patrick Rebbe, via E-Mail

Wir haben es mit allen Mitteln probiert, das Originalmaterial zu ergattern. Leider ließ sich die rechtliche Seite bis Heftschluss nicht klären. Da sehr viele Leser den gleichen Wunsch geäußert haben, stellten wir Raphaels Auftritt (und einiges mehr) nach – zu sehen auf unserer DVD in der anyMAN!AC-Rubrik.

WMV-HD-kompatibel?

In MAN!AC 10/05 (im Special "Schöne neue HDTV-Welt") schreibt Ihr auf Seite 62, dass die Xbox 360 "voraussichtlich WMV-HD-Discs abspielt". Nachdem die Konsole nun auf dem Markt ist, wollte ich fragen, ob sich diese Prognose bestätigt hat und man die Konsole tatsächlich zur Wiedergabe hochaufgelöster Filme à la "Tomb Raider" oder "Underworld" nutzen kann. Für eine Antwort wäre ich sehr dankbar.

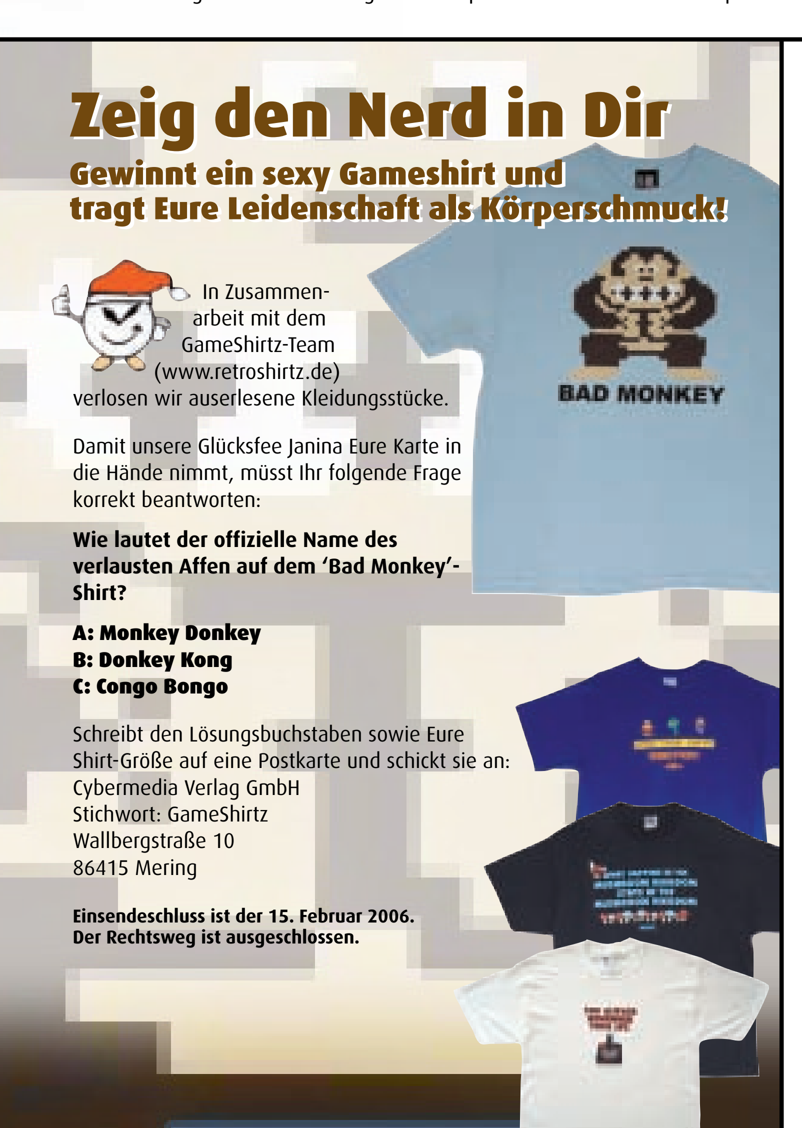
Harald Eichinger, via E-Mail

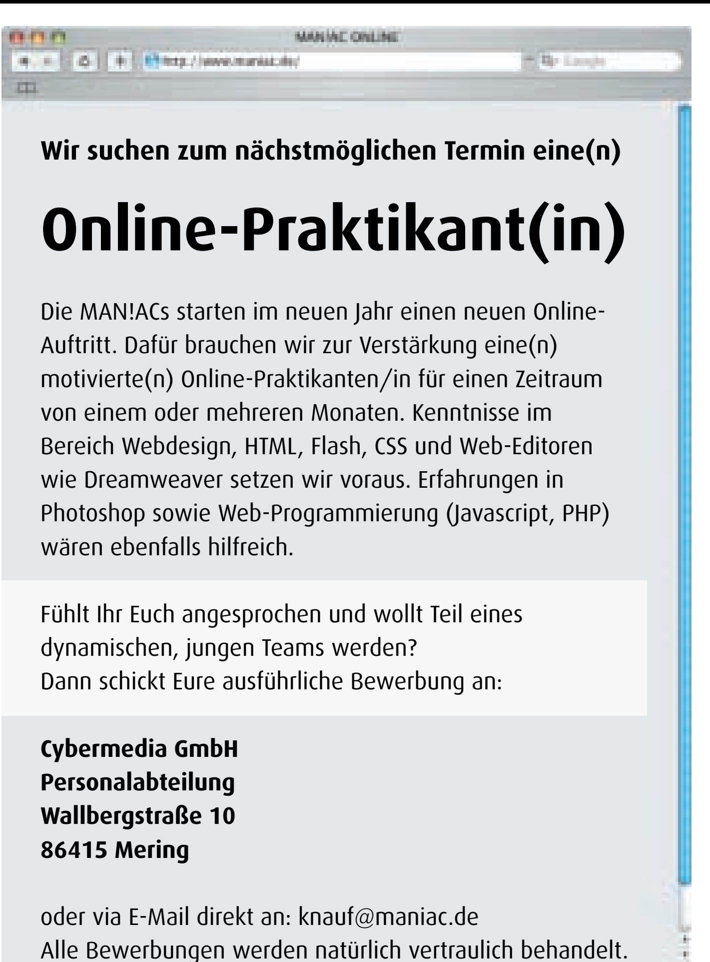
Im Xbox-360-Erfahrungsbericht (ab Seite 32) gibt's nähere Infos zu diesem Thema. Zur Sicherheit hier die Kurzfassung: Aktuell kann Microsofts neue Konsole WMV-HD-Scheiben nicht wiedergeben. Ein entsprechendes Software-Update ist jedoch nicht ausgeschlossen.



Schreib mal wieder:

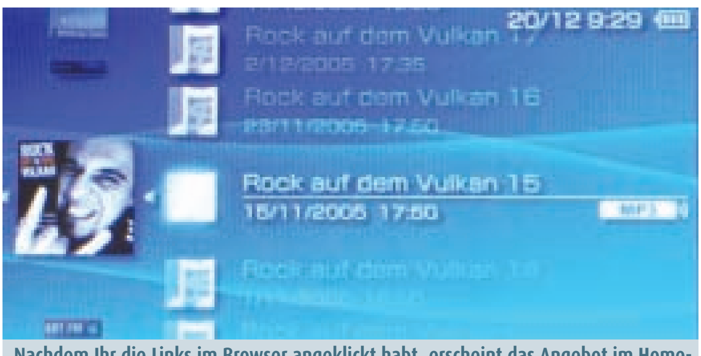
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".





KNOWHOW

Sony PSP musiziert im Internet



Nachdem Ihr die Links im Browser angeklickt habt, erscheint das Angebot im Home-Menü unter RSS-Feeds: Manche Podcasts bieten mehrere hundert Sendungen!

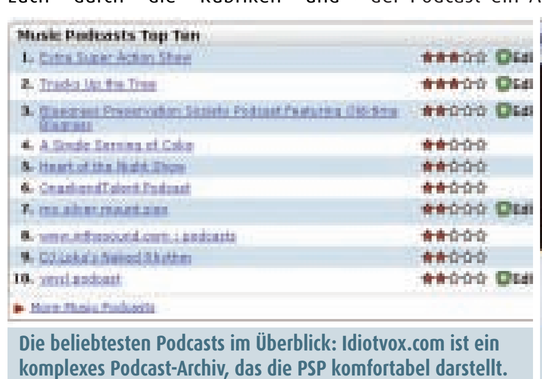


Egal ob Techno-Mucke oder Rock-Klassiker aus den 80ern: Zahlreiche Homepages (hier Pogoradio.de) bieten kostenlose Musik – sucht den Button "RSS Podcast".

In der letzten MAN!AC haben wir Audio- und Video-Podcasts via PC auf die PSP gebracht. Bei den akustischen Angeboten ist dieser Umweg jetzt nicht mehr nötig: Das Update auf die Firmware 2.60 bereichert das Home-Menü um die Funktion "RSS-Feeds" – damit spielt Ihr die Musik- und Unterhaltungsangebote via WLAN direkt aus dem Internet!

Browserlinks: Im Gegensatz zu Sonys "Media Manager" unterstützt die RSS-Funktion der PSP keine manuelle Eingabe der Podcast-Links, stattdessen sucht Ihr die Verknüpfungen mit dem eingebauten Internet-Browser. Überblick verschafft Ihr Euch auf Sammelseiten: Am besten eignen sich Podcast.de, Podcastzentrale.de und Idiotvox.com, die der PSP-Browser fehlerfrei aufs Display bringt. Klickt Euch durch die Rubriken und schmökert in den Beschreibungen der Sender, denn Probehören klappt nur auf dem PC. Bei interessanten Angeboten sucht Ihr nach dem Link "RSS-Feed": Klickt ihn an und bestätigt das Speichern. Unterstützt werden leider nicht alle Angebote: Die PSP erkennt lediglich Links auf XML-Dateien, die MP3-Versionen der RTL- und Tagesschau-Nachrichten funktionieren deshalb nicht – eine akzeptable Alternative bietet der Radiosender Ö3. Andere Angebote könnt Ihr zwar abonnieren, dann aber nicht abspielen: In diesem Fall verwendet der Podcast ein Audio-Format, das die PSP nicht beherrscht. Zum Glück beschränkt sich dies auf Einzelfälle, denn XML und MP3 sind die Regel.

Pufferzone: Die gespeicherten Links erscheinen im Home-Menü unter RSS-Feeds. Per Knopfdruck lädt die PSP das Angebot, von einzelnen Musikstücken bis hin zu stundenlangen Radiosendungen. Mit einer flotten DSL-Leitung klappt die Übertragung pausenlos, dabei ist vor allem die Zugriffszeit (Ping) wichtig. Wenn der Sound stockt, solltet Ihr oftmals diese optimieren: Bei der T-Com heißt das 'Fast Path'-Option und kostet einen Euro im Monat extra. *oe*



Die beliebtesten Podcasts im Überblick: Idiotvox.com ist ein komplexes Podcast-Archiv, das die PSP komfortabel darstellt.



Die Top-Ten-Links führen Euch in die Podcast-Beschreibung: Durch Klick auf "RSS Feeds" speichert Ihr das Angebot.

WLAN-Accesspoint

Wenn's um kabellose Netzwerke geht, versteht Ihr nur Bahnhof? Datel verspricht mit dem "WiFi MAX for PSP" eine unkomplizierte Alternative: Der USB-Dongle verbindet die Internet-Verbindung Eures PCs mit der PSP, umständliche Router-Konfiguration soll so der Vergangenheit angehören. Das vielversprechende Zubehör kostet bei www.codejunkies.com 45 Euro.

TV-Anschluss für PSP

Neben den Zubehörherstellern aus Fernost verkauft nun auch Blaze (bekannt durch die Schummelsoftware "Xploder") einen TV-Adapter für die PSP: Das Accessoire kostet rund 50 Euro und wird auf die PSP gesteckt (links). Dann filmt es mit der eingebauten Kamera den Screen ab - die Bildqualität ist akzeptabel, aber bei weitem nicht optimal.

Knowhow-Themen im Überblick

- **MAN!AC 01/06: Radio und TV auf PSP** – Ton und Bild über Wireless abgespielt
- **MANIAC 12/05: PSP & Multimedia** – Tools für Sonys Handheld-Konsole
- **MAN!AC 11/05: Handheld-Mogeleien** – So schummelt Ihr auf PSP und DS
- **MAN!AC 10/05: PSP im WWW** – Die Online-Features von Sonys Handheld

ZUBEHÖR



4GB Hard Drive for PSP



Platzprobleme ade: Bigbens Festplatte besitzt satte vier Gigabyte Kapazität. Obendrein findet sich im Lieferumfang ein Ersatzakku, der mit 3.600 mAh die doppelte Kapazität des Originals besitzt. Nach einfacher Montage wird die sehr leise Harddisk umgehend als Memory Stick mit 3.800 MB Speicher erkannt. Der Anbau wirkt zwar klobig, die PSP liegt mit dem Zubehör jedoch etwas besser in der Hand. Die Übertragungsgeschwindigkeit variiert zwar je nach Dateigröße, entspricht aber weitgehend einem normalen Memory Stick. Die beiliegende Software 'Max Media Manager' für Windows-PCs dient neben der Übertragung von MP3s und Fotos auch zum Konvertieren von Filmen: MPG-, AVI-, WMV- und MOV-Formate verarbeitet das Tool tadellos. Sogar ungeschützte Video-DVDs werden konvertiert und übertragen. Daneben zieht Ihr Spielstände via Internet vom Codejunkies-Server direkt auf die PSP. Praktisch!





Der 'Max Media Manager' konvertiert und überträgt Filme zur PSP.

Hersteller:	Bigben
System:	PSP
Preis:	ca. 250 Euro

Die 4GB-Festplatte ersetzt Memory Sticks und beseitigt Speichermangel. Der beiliegende Akku verlängert die Betriebszeit um fast das Doppelte. Leider ist der Preis sehr hoch.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Game Boy Micro Pack 2

In dem umfangreichen Set finden sich: eine stabile Ledertasche, drei Modul-Schutzhüllen, Reinigungstuch, Displayfolie (ohne störende Farbschlieren), Ohrstöpsel, Verbindungskabel für zwei GB Micro, USB-Verbindungskabel, zwei Trageschlaufen, Netzteil und Kfz-Adapter. Praktisch: Das beiliegende Plexiglasgehäuse besitzt Aussparungen für alle Tasten und den Modulschacht.



Hersteller:	Bigben
System:	Game Boy Micro
Preis:	ca. 30 Euro

Das etwas teure Zubehör-Sammelsurium für den Game Boy Micro lässt kaum Wünsche offen: Die enthaltenen Teile sind ebenso nützlich wie gut verarbeitet.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ChromePad

Das ChromePad mit verchromter Oberfläche ist baugleich mit dem CrystalPad (siehe letzte Ausgabe). Große Griffhörner samt Gummierung und exakte Tasten gefallen hier ebenso. Sehr ungewohnt ist wie beim Schwester-Pad die Position der nach innen gerutschten R2- und L2-Tasten. Kaum punkten kann das schwammige Steuerkreuz. Das Pad mit wechselfarbigem Speed-Link-Logo gibt's mit roter oder blauer Tastenbeleuchtung.



Hersteller:	Speed-Link
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 20 Euro

Sehr gut verarbeiteter Controller mit Spiegeloberfläche, netter Beleuchtung und leichtgängigen Analogsticks. Das schwabbelige Steuerkreuz ist der einzige große Schwachpunkt.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Premium RGB Cable

Als erstes 360-Zubehör eines Drittherstellers landet dieses Kabel in unserem Testlabor. Dabei punktet die hochwertige Verarbeitung: Das abgeschirmte Kabel gefällt durch vergoldete Kontakte. Ein separater optischer Audioausgang am Stecker fehlt auch nicht. Leider erweist sich die Kabellänge von zwei Metern als ein wenig kurz. An der Bildqualität gibt's dagegen nichts zu meckern: Das Kabel besitzt dieselbe klare Wiedergabe wie Microsofts Original.

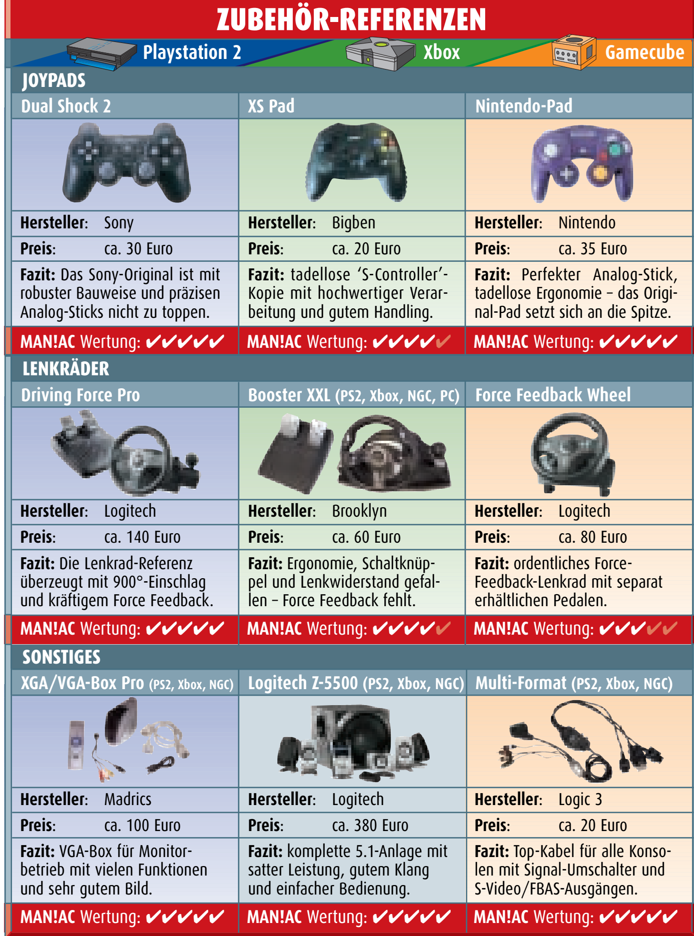


Hersteller:	Snakebyte
System:	Xbox 360
Preis:	ca. 20 Euro

Das hochwertige RGB-Kabel besitzt eine optische Audio-Weiche und bietet ein scharfes, klares Bild an einem Normal-Fernseher. Negativ: die Kabellänge von nur zwei Metern.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN



Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	**XS Pad**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	**Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)**	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	**Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)**	**Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)**
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓



LAST RESORT

NBA 2K6

Cheats:
Benutzt die folgenden Cheats im Code-Bildschirm von "NBA 2K6", um diverse Bonus-Mannschaften sowie feine Spezial-Features wie neue Nike-Schuhe freizuschalten.

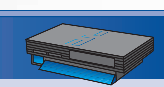
Boston Celtics Secondary Jersey
bos 2nd
Chicago Bulls Retro Jersey
chi retro
Cleveland Cavaliers Secondary Jersey
cle 2nd
Los Angeles Clippers Retro Jersey
lac retro
Denver Nuggets Secondary Jersey
den 2nd
Detroit Pistons Secondary Jersey
det 2nd
Memphis Grizzlies Retro Jersey
mem retro
Miami Heat Retro Jersey
mia retro
New Orleans Hornets Retro Jersey
no retro
Houston Rockets Retro Jersey
hou retro
New York Knicks Retro Jersey
ny retro
Orlando Magic Retro Jersey
orl retro
New Jersey Nets Retro Jersey
nj retro
Sacramento Kings Secondary Jersey
sac 2nd
Seattle Supersonics Retro Jersey
sea retro
Phoenix Suns Retro Jersey
phx retro
Indiana Pacers 05/06 Jersey
31andonly
'Nike Shox MTX'-Schuhe
cracylift
"NBA 2K6"-Team
nba2k6
2K-Sports-Team
2k Sports-Team
Uptempo-Nikes
anklebreakers

LEGO STAR WARS

Extra-Charaktere:
Gebt die folgenden Cheats im Korridor der Kapitelauswahl in 'Dexter's Diner' ein, um diverse Bonus-Charaktere freizuschalten und Euch das Suchen in den Levels zu ersparen.

Kampfdroide
987UYR
Kampfdroide
EN11K5
Kampfdroide
LK42U6
Kampfdroide
KF999A
Boba Fett
LA811Y
Klon
RS6E25
Klon
N3T6P8
Klon
ER33JN
Klon
F8B4L6
Klon
14PGMN
Graf Dooku
H35TUX
Darth Maul
A32CAM
Darth Sidious
VR832U
Klon in Verkleidung
DH382U
Droideka
19D7NB
Geonosianer
U63B2A
Gonk-Droide
SF321Y
Grivious
ZTY392
Grivious Bodyguard
PL47NH
Jango Fett
DP55MV
Ki-Adi Mundi
CBR954

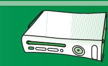
SOUL CALIBUR III



Zusatzcharaktere:
Erfüllt die aufgelisteten Vorgaben, um etliche Bonus-Schwertschwinger freizuschalten.

Abelia
spielt die 18. Chronik in den 'Chroniken des Schwertes' durch oder fechtet 1050 Duelle aus
Abyss
besiegt ihn, nachdem Ihr Yoshimitsu, Olcadan, Rock, Sophitia, Lizardman und Cervantes freigespielt wurden oder führt 725 Schwertkämpfe aus
Amy
schlagt Beloved im einfachen Schwierigkeitsgrad oder kämpft 1.200 Duelle
Arthur
besiegt ihn bei 'Tales of Souls' oder kämpft 550-mal.
Aurelia
erledigt Kapitel 12 bei den Chroniken des Schwertes oder schlagt Euch 900-mal.
Cervantes
besiegt ihn bei den 'Tales of Souls' oder kämpft Euch durch 625 Gefechte
Chester
spielt die 19. Chronik in den 'Chroniken des Schwertes' durch oder fechtet 950 Duelle aus
Demuth
spielt die 10. Chronik in den 'Chroniken des Schwertes' durch oder fechtet 850 Duelle aus.
Giradot
spielt die 15. Chronik in den 'Chroniken des Schwertes' durch oder fechtet 800 Duelle aus
Luna
spielt die 11. Chronik in den 'Chroniken des Schwertes' durch oder fechtet 650 Duelle aus
Strife
spielt die 20. Chronik in den 'Chroniken des Schwertes' durch oder fechtet 1.000 Duelle aus
Greed
besiegt ihn bei 'Tales of Souls' oder kämpft 500 Schlachten
Hualin
besiegt ihn bei 'Tales of Souls' oder kämpft 750 Schlachten
Hwang
besiegt ihn bei 'Tales of Souls' oder kämpft 600 Schlachten
Li Long
besiegt ihn bei 'Tales of Souls' oder kämpft 1150 Schlachten
Lizardman
besiegt ihn bei 'Tales of Souls' oder kämpft 675 Schlachten
Yoshimitsu
besiegt ihn bei 'Tales of Souls' oder kämpft 425 Schlachten

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

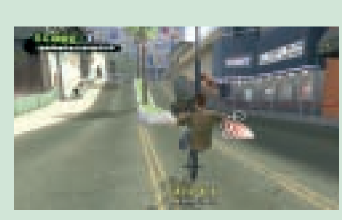


Cheats:
Wählt im Optionsmenü den Eintrag 'Cheats' aus und gebt einen der hier aufgelisteten Codes ein.

hilft, die Balance beim Grinden zu halten
grindXpert
auf der Ladefläche von Autos mitfahren
h!tchar!de
perfekte Manuals
2wheels!
spielt als Jason Ellis
sirius-DJ
spielt als Mindy
help1nghand
Mat Hoffman freischalten
the_condor

Freischaltbarkeiten:
Diese Charaktere und Schummeleien erhaltet Ihr, wenn Ihr die im Folgenden aufgelisteten Bedingungen erfüllt.

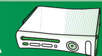
Baller
100 % im Story-Modus
Barber
Skate Ranch Missionen
Billy Joe
Classic-Modus mit normaler Schwierigkeit durchspielen
Boone
Classic-Modus mit normaler Schwierigkeit durchspielen
Boone in Breifs
alle Gaps erledigen
Kameramann
100 % im Story-Modus
Faschingskerl
alle Skate Ranch Missionen erledigen
Chloe
100 % im Story-Modus



360 Auf einem Rad ins Wunderland: Mat Hoffman wartet als freischaltbarer Charakter auf seinen Einsatz.

Dave
spielt den Classic-Modus im harten Schwierigkeitsgrad durch
Vorstadt-Held #1
alle Skate Ranch Missionen
Vorstadt-Held # 2
100 % im Classic-Modus
Franzose
alle Skate Ranch Missionen
Graffiti-Sprayer
100% im Classic-Modus
Hardhat
100 % im Classic-Modus
Iggy
erledigt den Story-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad
Jason Ellis
erledigt den Story-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad
Jimbo
erledigt den Story-Modus im harten Schwierigkeitsgrad
Little John
erledigt den Story-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad
Master Zen
100% im Classic-Modus
Matt Hoffman
Erledigt den Story-Modus im harten Schwierigkeitsgrad
Mega
Erledigt den Story-Modus im harten Schwierigkeitsgrad
Mindy
Erledigt den Story-Modus im leichten Schwierigkeitsgrad
Murphy
erledigt den Story-Modus im harten Schwierigkeitsgrad
Öliger Arbeiter
erledigt alle Gaps
Performer
erledigt alle Gaps
Polizist
erledigt alle Gaps
Roboter-Tony
erledigt den Story-Modus im leichten Schwierigkeitsgrad
Welder
100% im Story-Modus
Volle Status-Werte
alle Sponsor-Challenges erledigen
Mond-Schwerkraft
alle Gaps erledigen
Perfekte Rail-Balance
alle Gaps erledigen

KAMEO: ELEMENTS OF POWER



Freischaltbare Elemente:
Sammelt die angegebene Punktzahl, um die aufgelisteten Kostüme, Bonus-Videos sowie pittoreske Artworks freizuschalten. Die schwarzen Überschriften geben Euch an, wo Ihr die jeweiligen Höchstleistungen zu erbringen habt. Am Schluss folgen einige Bonus-Features, die Ihr nur mit der im gesamten Spiel erreichten Höchstpunktzahl freischalten könnt.

Vergessener Wald:
alternatives Kostüm: Pummel Weed
400.000
alternatives Kostüm: Rubble
1.200.000
Animations-Studie
200.000
Cheat-Set #2
2.000.000
Wotnot Book Video
800.000

Schneetempel:
alternatives Kostüm: Chilla
2.000.000
alternatives Kostüm: Deep Blue
1.000.000
Charakter-Studie
2.500.000
Cheat-Set #4
3.000.000
Charakterentwicklungs-Video
500.000
Musikspieler
1.500.000

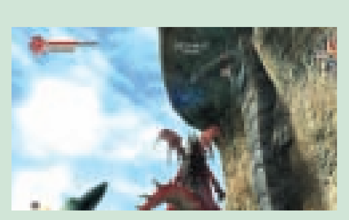
Thorns Luftschiff:
Luftschiff Konzept-Video
2.000.000
alternatives Kostüm: 40 Below
1.500.000
Cheat-Set # 6
2.500.000
gelöschte Szenen
1.000.000
Frühwerke
500.000
Endsequenz-Konzeptclip
2.500.000

Thorns Schloß
alternatives Kostüm: Kameo
100.000
Cheat-Set # 1
2.500.000
Konzept-Video
1.500.000
Hintergründe Making of
500.000
Test-Zwischensequenz
2.000.000
Troll-Song
1.000.000

Thorns Pass:
alternatives Kostüm: Flex
2.000.000
alternatives Kostüm: Kameo
1.000.000
Animatic-Videos
4.500.000
Cheat-Set #5
5.000.000
gelöschte Filmsequenzen
3.000.000
Evolutions-Videos
3.500.000

Wassertempel:
alternatives Kostüm: Ash
1.000.000
alternatives Kostüm: Kameo
500.000
alternatives Kostüm: Major Ruin
4.500.000
Bosskämpfe
2.500.000
Cheat-Set #3
3.000.000
Zwischensequenzen
1.500.000

Gesamtes Spiel:
alternatives Kostüm: Snare
15.000.000
alternatives Kostüm: Thermite
24.000.000
Animatic-Videos
18.000.000
Konzeptkunst
9.000.000
Konzeptkunst 2
12.000.000
gelöschte Zwischensequenzen
21.000.000



360 Flamme gefällig? Mit neuer Stachelhaut brutzelt der hitzige Odem der Feuerechse doppelt heiß.

THE WARRIORS

Cheats:
Gebt die folgenden Codes einfach mitten im Spiel ein, wenn Euch die Bandenschlachten zu heiß werden.

schwarz, linker Analogstick
R A ↓ R
200 $ & Sprühdose
R Back X ↓ L →
100 % Fortschritt
↓ X A Back schwarz ←
beende die aktuelle Mission
X linker Analogstick ↓ ↓ R R
Schläger
↓ ↓ Back ↑ ↑ weiß
Messer
R A schwarz schwarz Back linker Analogstick
Machete
linker Analogstick B Back ↑ R →
Rohr
↑ Y weiß Back A L
unendlich Energie
X B Y Back A ←
unendlich Rage
↓ X ← A R Back
unendlich Sprint
↑ Back A Y Y B
Polizei loswerden

Freischaltbares:
Erledigt die aufgelisteten Minigames und Tags, um etliche feine Spezialitäten aufzurufen. Achtet stets darauf, sämtliche Tags anzusprayen!

Baseball Furies & Baseball Field Arena
Blackout Nr. 4
Eliminators, 'King of the Hill'-Minispiel, & Flashback-Warriors
Flashback Mission B 'The Best'
Hi-Hats & Burner Battle-Minispiel
Schreibblockade Nr. 6
Hurricanes, Abbruchbude & Pool-Areal
Adios Amigos Nr. 7
Moonrunners & New Area
All City Nr. 13
mehr Gangmitglieder & Rotunden-Arena
Home-Run Nr. 16
mehr Hi-Hats & Coney Amusement Area
Encore Nr. 8
Destroyer & The Shack Area
Destroyed Nr. 10
mehr Warriors
Real Life Bunch Nr. 2
Punks, Lizzies & Subway Toilets Area
Friendly Faces Nr. 17
Rogues
Come out and Play Nr. 18
Savage Huns
Flashback Mission D

TIGER WOODS PGA TOUR 06



Cheats zum Einlochen:
Gebt die unten aufgelisteten Cheats im Code-Bildschirm des NextGen-Golf-Spektakels ein.

RODRAGE
A. Eichelberg
BELLEOFTHEBALL
A. Townsend
ITSINTHEHOLE
alle Kurse
WOOGLIN
alle Golfer
ARNIESARMY
Arnold Palmer
THEHAWK
Ben Hogan
HIGHHOOK
C. McGinnis
THREENAMES
C. Montoya
THECADDY
D. Wheller
VERYSNEAKY
Dr. Smyth
WHOISTHISGUY
E. Johnson
GOPHER
Hal Duf
DOUBLEDOWN
J. Dinkerbach
HOFFMAN
J. Hozzle
RUSHBETA
L. Daniels
MOCHATIME
M. Chino
NORTON
M. Leblanc
DIPPINIT
M. Murray
BIGHEAD
N. Hopkins
FEATHERIE
Old Tom Morris
VARSITY
R. Irons
BAYSIDE
R. Kumar
LAZ
R. Montague
CRIMSONROSE
Rose Carpenter
KNOWITALL
S. Whittfield
SUZZIEMCQ
Suzzane Mcintyre
OUTTAMYWAY
Suzzie Mcintyre
WANTSMORE
T. Shortknocker
FIVEPOUNDS
T. Underwood
GOLDENAGE
Tiger Woods mit Hut
THROWBACK
Tiger Woods mit altem Golfer Outfit
OLDSKOOL
Tiger Woods mit älterem Golf-Outfit
TECHNICOLOR
Tiger Woods mit alten Streifenhosen
IDONTHAVEAPROBLEM
Tommy Black
POCKETPAIR
W. Rounder

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Cheats:
Ruft zunächst die Karte beziehungsweise den Statusbildschirm von "True Crime: New York City" auf. Haltet jetzt beide Schultertasten gedrückt und führt danach eine Tastenkombination aus der nachfolgenden Liste aus. Das Puma-Outfit sowie das Minispiel könnt Ihr übrigens auch auf reguläre Weise freispielen.

B X B X
sämtliche Musik freischalten
A A X A A A
doppelter Schaden
X X Y X Y X
eine Million Dollar
Y A B X
neues Outfit im Puma-Store
Y A Y A Y Y
Super Cop
B X A A Y B
Ultra-Easy Schwierigkeitsgrad
B X A A Y
unendlich Munition
B X A X A B
unendlich Ausdauer
Y A A X A X
'Redman dreht durch'-Minispiel

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Schwert-Codes:
Gebt im Pausen-Menü die folgenden Cheats ein. Die blauen Überschriften in diesem Kasten stehen für die PS2-Version, die grünen Abschnitte funktionieren mit der Xbox-Variante.


Kettensäge
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →
● ■ ● ■
Spielzeughammer
← ← → → ● ■ ■ ● ● ↑ ↓
Sorgentelefon
← → ← → ● ■ ● ● ■ ■
Schwertfisch
↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ● ■
● + ■

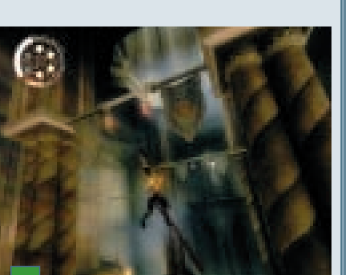

Kettensäge
↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ←
Y X Y X
Schwertfisch
↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →
Y X Y X
Sand auffüllen
linken Analogstick drücken
B B A

Seltsame Stimme:
Wenn Ihr Euch vor der ersten Streitwagen-Sequenz in den dunklen Prinzen verwandelt, solltet Ihr die Säule emporklettern, die am nächsten bei den nördlichen Feinden steht. Hier rezitiert eine seltsame Stimme Entwicklernamen.

Cheatcodes:
Gebt die folgenden Codes im Pausenbildschirm der Xbox-Variante von "Prince of Persia: The Two Thrones" ein. PS2-Besitzer halten sich an blau gefärbte Abschnitte.

Sorgentelefon

→ ← → ← ↓ ↓ ↑ ↑
X Y X X Y


XB In den luftigen Levelhöhen verbergen sich des Öfteren Geheimnisse.

BACK ISSUES

Jede MAN!AC kostet 5 Euro, der Versand ist kostenfrei.



2/04



3/04



4/04



5/04



8/04



9/04



11/04



1/05



2/05



3/05



4/05



5/05



6/05



7/05



BESTELL COUPON

Im Internet unter www.maniac.de

Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering



8/05



9/05



10/05

11/05



12/05



1/06

Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je 5 Euro inkl. Versand. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

4/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02	2/02	3/02
5/02	6/02	7/02	8/02	9/02	3/03	6/03	7/03	8/03	9/03	11/03
12/03	2/04	3/04	4/04	5/04	8/04	9/04	10/04	11/04	1/05	2/05
3/05	4/05	5/05	6/05	7/05	8/05	9/05	10/05	11/05	12/05	1/06

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

Jahresinhalt 2005

FEATURES & REPORTAGEN

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Project Gotham Racing 3	360	12	25
Project Snowblind	PS2, Xbox	2	36
Psychonauts	PS2, Xbox	4	26
Quake 4 (dt.)	360	7	20
Quake 4 (dt.)	360	12	19
Rainbow Six Lockdown	PS2, Xbox	2	42
Rainbow Six Lockdown	PS2, Xbox	4	10
Rainbow Six: Lockdown	PS2, Xbox	9	34
Ratchet: Gladiator	PS2	7	47
Ratchet: Gladiator	PS2	12	32
Red Ninja: End of Honor	PS2, Xbox	5	36
Regiment, The	PS2	6	30
Resident Evil 4 (dt.)	PS2	7	48
Resident Evil 5	PS3, 360	10	46
Ridge Racer 6	360	12	22
Rise of the Kasai	PS2	6	16
Rumble Roses	PS2	1	22
Saint's Row	360	7	50
Saint's Row	360	12	23
SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo	PS2, Xbox	6	31
Scrapland	Xbox	1	12
Shadow Hearts: From the New World	PS2	9	18
Shadow of Rome	PS2	1	10
Shadow the Hedgehog	PS2, Xbox, NGC	8	31
Shadow the Hedgehog	PS2, Xbox, NGC	12	40
Shaman King: Power of Spirit	PS2	11	28
Shrek Super Slam	PS2, Xbox, NGC	11	29
Ski Racing 2006	PS2, Xbox	12	40
Sly 3: Honor Among Thieves	PS2	7	52
Sly 3: Honor Among Thieves	PS2	11	22
Snow	Xbox	8	33
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	PS2	7	47
Sonic	360	12	19
Sonic Mega Collection Plus	PS2, Xbox	2	43
Soul Calibur 3	PS2	6	14
Soul Calibur 3	PS2	12	26
Spartan: Total Warrior	PS2, Xbox, NGC	6	24
Spartan: Total Warrior	PS2, Xbox, NGC	10	34
Splinter Cell 4	360	12	12
Splinter Cell Chaos Theory	PS2, Xbox, NGC	2	14
Splinter Cell Chaos Theory	PS2, Xbox, NGC	3	24
SpyToy	PS2	8	28
SSX On Tour	PS2, Xbox, NGC	9	26
Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith	PS2, Xbox	6	28
Star Wars Republic Commando	Xbox	3	22
Stargate SG-1: The Alliance	PS2, Xbox	8	34
Still Life	Xbox	5	37
Stolen	PS2, Xbox	4	30
Stubbs the Zombie	Xbox	7	34
Suffering, The: Ties That Bind	PS2, Xbox	10	22
Suikoden 4	PS2	2	22
Super Mario Strikers	NGC	7	49
Super Monkey Ball Deluxe	PS2, Xbox	5	37
Superman Returns	360	12	23
Tekken 5	PS2	5	10
Test Drive Unlimited	360	8	23
Test Drive Unlimited	360	12	24
Tiger Woods 06	360	12	18
Timeshift	360	12	16
Timesplitters: Future Perfect	PS2, Xbox, NGC	3	18
Tomb Raider: Legend	PS2, Xbox	6	22
Tomb Raider: Legend	360	12	24
Tony Hawk's American Wasteland	PS2, Xbox, 360, NGC	7	54
Tony Hawk's American Wasteland	PS2, Xbox, 360, NGC	10	28
Tony Hawk's American Wasteland	360	12	23
Too Human	360	12	16
Top Spin 2	360	8	33
Top Spin 2	360	12	16
Total Overdose	PS2, Xbox	5	32
Total Overdose	PS2, Xbox	9	32
True Crime: New York City	PS2, Xbox, NGC	10	20
True Crime: New York City	PS2, Xbox, NGC	12	28
Ultimate Spider-Man	PS2, Xbox, NGC	10	46
Unreal Championship 2: The Liandri C.	Xbox	1	26
Unreal Championship 2: The Liandri C.	Xbox	4	16
Warriors, The	PS2, Xbox	7	51
Warriors, The	PS2, Xbox	10	24
Without Warning	PS2, Xbox	10	40
World Racing 2	PS2, Xbox	3	30
World Racing 2	PS2, Xbox	10	47
Worms 4: Mayhem	PS2, Xbox	3	31
WRC Rally Evolved	PS2	11	28

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
X-Men Legends 2	PS2, Xbox, NGC	10	46
X3: Reunion	Xbox	12	38
Xyanide	Xbox	10	47
Ys: The Ark of Napishtim	PS2	2	30

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
.hack Part 4: Quarantine	PS2	1	115	72%
007: Liebesgrüße aus Moskau	PS2	12	118	85%
007: Liebesgrüße aus Moskau	Xbox	12	118	85%
187 Ride or Die	PS2	10	98	77%
187 Ride or Die	Xbox	10	98	77%
1945 1 & 2: The Arcade Games	PS2	2	111	62%
7 Sins	PS2	11	103	59%
Ace Combat: Squadron Leader	PS2	3	80	87%
Action mit SpongeBob Schwammkopf...	PS2	2	105	63%
Adiboo: Jagd auf die Energiepiraten	PS2	2	116	37%
Alarm für Cobra 11 Vol. 2	PS2	2	116	36%
Alien Hominid	PS2	7	105	70%
Altered Beast	PS2	4	103	42%
Animaniacs The Great Edgar Hunt	PS2	7	95	35%
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Xbox	7	95	35%
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	NGC	7	95	35%
Area 51	PS2	6	94	79%
Area 51	Xbox	7	108	79%
Astro Boy	PS2	4	104	52%
Atari Antholog	PS2	2	106	62%
Atari Antholog	Xbox	2	106	62%
Bard's Tale, The	PS2	5	80	76%
Bard's Tale, The	Xbox	5	80	76%
Baten Kaitos: Eternal Wings and the ...	NGC	5	74	84%
Batman Begins	PS2	8	80	82%
Batman Begins	Xbox	8	80	82%
Batman Begins	NGC	8	80	82%
Battlefield 2: Modern Combat	PS2	12	120	88%
Battlefield 2: Modern Combat	Xbox	12	120	88%
BCV: Battle Construction Vehicles	PS2	3	93	28%
BDFL Manager 2006	PS2	12	135	79%
BDFL Manager 2006	Xbox	12	135	79%
Beat Down: Fists of Vengeance	PS2	10	86	65%
Beat Down: Fists of Vengeance	Xbox	10	86	66%
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	PS2	9	70	62%
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Xbox	9	70	62%
Blinx 2: Masters of Time & Space	Xbox	2	99	68%
Blood Will Tell	PS2	4	104	75%
Bomberman Hardball	PS2	8	94	76%
Böse Nachbarn	Xbox	4	97	33%
Böse Nachbarn	NGC	4	97	33%
Brave: Die Suche nach dem Geistertänzer	PS2	7	108	60%
Brian Lara International Cricket 2005	PS2	9	73	65%
Brian Lara International Cricket 2005	Xbox	9	73	65%
Brothers in Arms: Earned in Blood	PS2	12	110	87%
Brothers in Arms: Earned in Blood	Xbox	12	110	90%
Brothers in Arms: Road to Hill 30	PS2	5	82	87%
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Xbox	5	82	90%
Burnout Revenge	Xbox	10	80	90%
Burnout Revenge	PS2	11	58	90%
Buzz: Das Musik-Quiz	PS2	12	131	60%
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Xbox	12	134	71%
Call of Duty: Finest Hour	PS2	2	100	77%
Call of Duty: Finest Hour	Xbox	2	100	77%
Call of Duty: Finest Hour	NGC	2	100	77%
Capcom Classics Collection	PS2	12	139	85%
Capcom Classics Collection	Xbox	12	139	85%
Capcom Fighting Jam	PS2	2	112	59%
Capcom Fighting Jam	Xbox	2	112	59%
Champions: Return to Arms	PS2	5	78	85%
Charlie und die Schokoladenfabrik	PS2	11	111	52%
Charlie und die Schokoladenfabrik	Xbox	11	111	52%
Close Combat: First to Fight	Xbox	7	99	76%
Cold Winter	PS2	7	96	78%
Colosseum. Road to Freedom	PS2	10	96	76%
Conflict: Global Storm	PS2	11	108	78%
Conflict: Global Storm	Xbox	11	108	79%
Conker: Live & Reloaded	Xbox	8	90	86%
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	PS2	8	93	45%
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Xbox	11	118	40%
Constantine	PS2	3	91	71%
Constantine	Xbox	3	91	71%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Crash Tag Team Racing	PS2	12	123	78%
Crash Tag Team Racing	Xbox	12	123	78%
Crash Tag Team Racing	NGC	12	123	78%
Crash'n'Burn	PS2	2	114	52%
Crash'n'Burn	Xbox	2	114	52%
Crime Life: Gang Wars	PS2	12	137	47%
Crime Life: Gang Wars	Xbox	12	137	47%
Dancing Stage Mario Mix	NGC	11	106	80%
Dancing Stage Max	PS2	12	141	84%
Dancing Stage Unleashed 2	Xbox	6	105	82%
Darkwatch	PS2	11	104	78%
Darkwatch	Xbox	11	104	78%
Dead or Alive Ultimate	Xbox	4	92	90%
Death by Degrees	PS2	4	75	59%
Delta Force: Black Hawk Down	PS2	11	109	62%
Delta Force: Black Hawk Down	Xbox	11	109	68%
Destroy All Humans!	PS2	7	100	84%
Destroy All Humans!	Xbox	7	100	84%
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen	PS2	4	86	83%
Digimon World 4	PS2	11	118	62%
Disney Move	PS2	2	105	38%
Donkey Kong Jungle Beat	NGC	3	92	86%
Donkey Konga 2	NGC	7	94	83%
Doom 3	Xbox	4	54	88%
Dragon Ball Z Budokai 3	PS2	2	115	73%
Dragon Ball Z Budokai: Tenkaichi	PS2	12	141	74%
Duel Masters	PS2	2	116	67%
Dukes of Hazzard, The: The Return of...	PS2	1	117	46%
Dukes of Hazzard, The: The Return of...	Xbox	1	117	46%
Dynasty Warriors 5	PS2	9	75	75%
Enthusia Professional Racing	PS2	6	84	83%
ESPN NBA 2K5	PS2	2	110	78%
ESPN NBA 2K5	Xbox	2	110	78%
ESPN NFL 2K5	PS2	2	110	88%
ESPN NFL 2K5	Xbox	2	110	88%
ESPN NHL 2K5	PS2	2	107	91%
ESPN NHL 2K5	Xbox	2	107	91%
Everybody's Golf	PS2	11	102	86%
EyeToy: AntiGrav	PS2	6	97	69%
EyeToy: Kinetic	PS2	11	99	77%
EyeToy: Monkey Mania	PS2	4	99	58%
EyeToy: Play 2	PS2	1	118	85%
EyeToy: Play 3	PS2	12	125	84%
Fahrenheit	PS2	10	82	80%
Fahrenheit	Xbox	10	82	80%
Fantastic Four	PS2	9	74	64%
Fantastic Four	Xbox	9	74	64%
Fantastic Four	NGC	9	74	64%
Far Cry Instincts	Xbox	11	50	90%
FIFA 06	PS2	11	94	86%
FIFA 06	Xbox	11	94	86%
FIFA 06	NGC	11	94	84%
FIFA Street	PS2	4	100	80%
FIFA Street	Xbox	4	100	80%
FIFA Street	NGC	4	100	80%
Fight Club	PS2	1	117	55%
Fight Club	Xbox	1	117	57%
Fight Night Round 2	PS2	5	79	85%
Fight Night Round 2	Xbox	5	79	85%
Fight Night Round 2	NGC	5	79	85%
Fire Emblem: Path of Radiance	NGC	12	116	77%
Fire for Effect	PS2	6	96	69%
Fire for Effect	Xbox	6	96	69%
FlatOut	Xbox	1	120	82%
Ford Mustang Racing	PS2	9	71	47%
Ford Mustang Racing	Xbox	9	71	47%
Ford Racing 3	PS2	1	113	74%
Ford Racing 3	Xbox	1	113	74%
Formel Eins 2005	PS2	7	107	81%
Forza Motorsport	Xbox	6	88	82%
Full Spectrum Warroir	PS2	6	106	83%
Geist	NGC	11	92	74%
Genji	PS2	12	124	76%
Getaway, The: Black Monday	PS2	1	58	68%
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	PS2	6	100	74%
Ghost Recon 2	Xbox	1	112	80%
Ghost Recon 2	PS2	2	98	83%
Ghost Recon 2	NGC	6	106	78%
Ghost Recon 2 Summit Strike	Xbox	10	99	80%
Godzilla: Save the Earth	PS2	2	113	61%
Godzilla: Save the Earth	Xbox	2	113	62%
Goldeneye: Rogue Agent	PS2	1	104	77%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Goldeneye: Rogue Agent	Xbox	1	104	78%
Goldeneye: Rogue Agent	NGC	1	104	77%
Gotcha!	Xbox	7	105	40%
Gran Turismo	PS2	4	46	94%
Grand Theft Auto: San Andreas	PS2	1	50	94%
Grand Theft Auto: San Andreas	Xbox	8	82	94%
Greg Hastings' Tournament Paintball	Xbox	7	105	63%
Gunbird Special Edition	PS2	10	97	72%
Gungrave Overdose	PS2	8	93	62%
GunGriffon Allied Strike	Xbox	6	105	54%
Halo 2	Xbox	1	54	91%
Haunting Ground	PS2	6	83	70%
Heroes of the Pacific	PS2	11	112	84%
Heroes of the Pacific	Xbox	11	112	84%
Hot Wheels Stunt Track Challenge	PS2	2	116	53%
Incredible Hulk, The: Ultimate Destruct.	PS2	9	72	65%
Incredible Hulk, The: Ultimate Destruct.	Xbox	11	113	65%
Incredible Hulk, The: Ultimate Destruct.	NGC	11	113	65%
Jade Empire	Xbox	6	46	92%
Jak 3	PS2	1	106	89%
Jak X: Combat Racing	PS2	12	122	86%
Juiced	PS2	7	92	82%
Juiced	Xbox	7	92	82%
Junior Board Games	PS2	4	105	35%
Kessen 3	PS2	7	106	81%
Killer 7	PS2	8	88	79%
Killer 7	NGC	8	88	85%
Killzone	PS2	1	92	88%
King Arthur	PS2	1	116	62%
King Arthur	Xbox	1	116	62%
King Arthur	NGC	1	116	62%
King of Fighters 2000/2001	PS2	1	119	74%
King of Fighters 2002	PS2	7	89	83%
King of Fighters 2002	Xbox	7	89	83%
King of Fighters: Maximum Impact	PS2	3	81	84%
King of Fighters: Maximum Impact M.	Xbox	11	117	84%
Kingdom Under Fire: Heroes	Xbox	11	110	70%
Knight Rider 2	PS2	2	112	58%
L.A. Rush	PS2	12	128	78%
L.A. Rush	Xbox	12	128	78%
La Pucelle Tactics	PS2	6	103	86%
Legend of Kay	PS2	3	87	78%
Legend of Zelda, The: Four Swords Ad.	NGC	2	96	81%
Lego Star Wars	PS2	6	86	74%
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	PS2	1	114	61%
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Xbox	1	114	61%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	PS2	4	106	60%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	Xbox	4	106	60%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	NGC	4	106	60%
Madagascar	PS2	8	92	70%
Madagascar	Xbox	8	92	70%
Madagascar	NGC	8	92	70%
Madden NFL 06	PS2	10	100	88%
Madden NFL 06	Xbox	10	100	88%
Mario Party 6	NGC	4	99	80%
Mario Power Tennis	NGC	3	94	86%
Mario Smash Football	NGC	12	58	83%
Mario Superstar Baseball	NGC	12	141	73%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	PS2	12	139	45%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Xbox	12	139	45%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	NGC	12	139	45%
Matrix, The: Path of Neo	PS2	12	129	53%
McFarlane's Evil Prophecy	PS2	1	120	30%
Mech Assault 2: Lone Wolf	Xbox	3	76	86%
Medal of Honor: European Assault	PS2	7	90	80%
Medal of Honor: European Assault	Xbox	7	90	81%
Medal of Honor: European Assault	NGC	7	90	80%
Mega Man X Command Mission	PS2	1	111	79%
Mega Man X Command Mission	NGC	1	111	79%
Mega Man X8	PS2	4	83	77%
Mercenaries	Xbox	3	74	86%
Mercenaries	PS2	5	81	86%
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2	4	76	89%
Metal Slug 3	PS2	1	119	83%
Metal Slug 3	Xbox	2	115	83%
Metal Slug 4	PS2	11	101	82%
Metal Slug 4	Xbox	11	101	82%
Metroid Prime 2: Echoes	NGC	1	96	94%
Midnight Club 3: DUB Edition	PS2	6	92	85%
Midnight Club 3: DUB Edition	Xbox	6	92	85%
Midway Arcade Treasures 3	PS2	11	107	72%
Midway Arcade Treasures 3	Xbox	11	107	72%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Monster Hunter	PS2	6	97	74%
Mortal Kombat Shaolin Monks	PS2	11	54	83%
Mortal Kombat Shaolin Monks	Xbox	11	54	83%
MotoGP 3: Ultimate Racing Technology	Xbox	10	88	88%
MotoGP 4	PS2	7	103	82%
Musashi Samurai Legend	PS2	10	84	64%
MX vs. ATV Unleashed	PS2	6	104	81%
MX vs. ATV Unleashed	Xbox	6	104	81%
Nanobreaker	PS2	4	103	61%
NASCAR 06: Total Team Control	PS2	11	107	75%
NASCAR 06: Total Team Control	Xbox	11	107	80%
NBA Live 06	PS2	11	116	88%
NBA Live 06	Xbox	11	116	88%
NBA Live 06	NGC	11	116	88%
NBA Street V3	PS2	3	88	86%
NBA Street V3	Xbox	3	88	86%
NBA Street V3	NGC	3	88	86%
Neo Contra	PS2	4	102	78%
NFL Street 2	PS2	2	95	84%
NFL Street 2	Xbox	2	95	84%
NFL Street 2	NGC	2	95	84%
NHL 06	PS2	11	98	90%
NHL 06	Xbox	11	98	90%
NHL 06	NGC	11	98	90%
Nightmare Before Christmas: Oogies ...	PS2	10	85	64%
Nightmare Before Christmas: Oogies ...	Xbox	10	85	64%
Oddworld Strangers Vergeltung	Xbox	4	80	90%
One Piece Grand Battle	PS2	11	118	67%
Operation Flashpoint: Elite	Xbox	12	142	58%
Otogi 2: Immortal Warriors	Xbox	3	85	77%
Outlaw Golf 2	PS2	3	86	79%
Outlaw Golf 2	Xbox	3	86	80%
Outlaw Tennis	PS2	10	100	71%
Outlaw Tennis	Xbox	10	100	71%
Pariah	Xbox	7	98	73%
Phantom Brave	PS2	3	79	86%
Pilot Down: Behind Enemy Lines	PS2	12	135	42%
Pilot Down: Behind Enemy Lines	Xbox	12	135	40%
Pirates!	Xbox	8	84	81%
Playboy: The Mansion	PS2	4	101	77%
Playboy: The Mansion	Xbox	4	101	77%
Pokemon XD: Der dunkle Sturm	NGC	12	138	76%
Polarexpress, Der	PS2	2	103	51%
Polarexpress, Der	NGC	2	103	51%
Predator: Concrete Jungle	PS2	7	108	61%
Predator: Concrete Jungle	Xbox	7	108	61%
Prince of Persia: Warrior Within	PS2	1	100	89%
Prince of Persia: Warrior Within	Xbox	1	100	89%
Prince of Persia: Warrior Within	NGC	2	111	89%
Pro Evolution Soccer 4	Xbox	1	109	93%
Pro Evolution Soccer 5	PS2	11	95	93%
Pro Evolution Soccer 5	Xbox	11	95	93%
Project Zero 2: Crimson Butterfly D's Cut	Xbox	3	95	79%
Project: Snowblind	PS2	4	90	84%
Project: Snowblind	Xbox	4	90	84%
Psyvariar Complete Edition	PS2	10	97	65%
Rainbow Six Lockdown	Xbox	10	90	80%
Rainbow Six Lockdown	PS2	11	113	77%
Rainbow Six Lockdown	NGC	11	113	75%
Real World Golf	PS2	11	103	60%
Red Ninja: End of Honor	PS2	6	104	43%
Red Ninja: End of Honor	Xbox	6	104	43%
Resident Evil 4 (dt.)	PS2	12	56	93%
Resident Evil 4 (dt.)	NGC	4	50	92%
Resident Evil Outbreak File #2	PS2	10	92	78%
Robotech Invasion	PS2	4	96	69%
Robotech Invasion	Xbox	4	96	69%
Robots	PS2	5	73	54%
Robots	Xbox	5	73	54%
Robots	NGC	5	73	54%
Roland Garros 2005	PS2	7	94	76%
RPM Tuning	Xbox	8	94	74%
RTL Ski Alpin 2005	PS2	2	109	67%
RTL Skispringen 2005	PS2	2	109	78%
Rumble Roses	PS2	3	84	77%
Saint Seiya: Das Heiligtum	PS2	9	76	54%
Samurai Warriors Xtreme Legends	PS2	4	105	71%
Scaler	PS2	2	104	74%
Scaler	Xbox	2	104	74%
SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo	PS2	7	102	77%
SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo	Xbox	8	94	77%
Scrapland	Xbox	3	90	82%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Seed, The: Warzone	PS2	3	93	45%
Serious Sam 2	Xbox	11	115	69%
Shadow Hearts Convenant	PS2	4	98	85%
Shadow of Rome	PS2	2	92	83%
Shattered Union	Xbox	12	142	78%
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	PS2	8	86	80%
Sims 2, Die	PS2	12	107	86%
Sims 2, Die	Xbox	12	107	86%
Sims 2, Die	NGC	12	107	86%
SingStar 80's	PS2	12	131	82%
SingStar: The Dome	PS2	7	104	81%
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier	PS2	1	120	68%
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier	Xbox	1	120	69%
Sly 3: Honor Among Thieves	PS2	12	126	85%
Sniper Elite	PS2	12	137	69%
Sniper Elite	Xbox	12	137	69%
SNK vs. Capcom: SvC Chaos	PS2	5	85	78%
SNK vs. Capcom: SvC Chaos	Xbox	5	85	78%
Sonic Gems Collection	PS2	11	57	65%
Sonic Gems Collection	NGC	11	57	65%
Sonic Mega Collection Plus	PS2	3	89	80%
Sonic Mega Collection Plus	Xbox	3	89	80%
Spartan: Total Warrior	PS2	11	100	79%
Spartan: Total Warrior	Xbox	11	100	79%
Spartan: Total Warrior	NGC	11	100	79%
Spikeout: Battle Street	Xbox	6	100	61%
Spion & Spion	PS2	6	102	39%
Spion & Spion	Xbox	6	102	39%
Splinter Cell Chaos Theory	PS2	5	70	91%
Splinter Cell Chaos Theory	Xbox	5	70	93%
Splinter Cell Chaos Theory	NGC	6	83	90%
SpongeBob Schwammkopf Film, Der	PS2	2	108	73%
SpongeBob Schwammkopf Film, Der	Xbox	2	108	73%
SpongeBob Schwammkopf Film, Der	NGC	2	108	73%
SpyToy	PS2	11	99	68%
SSX On Tour	PS2	12	132	87%
SSX On Tour	Xbox	12	132	87%
SSX On Tour	NGC	12	132	87%
Star Fox Assault	NGC	6	50	69%
Star Wars Battlefront 2	Xbox	12	130	86%
Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith	PS2	7	88	60%
Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith	Xbox	7	88	60%
Star Wars Knights of the Old Republic 2	Xbox	4	94	88%
Star Wars Republic Commando	Xbox	5	76	83%
Still Life	Xbox	8	87	67%
Stolen	PS2	6	96	64%
Stolen	Xbox	6	96	64%
Street Racing Syndicate	NGC	5	81	72%
Street Racing Syndicate	PS2	6	102	73%
Street Racing Syndicate	Xbox	6	102	73%
Stuart Little 3: Das große Foto-Abenteuer	PS2	11	117	64%
Suffering, The: Ties That Bind	PS2	11	114	74%
Suffering, The: Ties That Bind	Xbox	11	114	74%
Suikoden 4	PS2	3	82	72%
Super Monkey Ball Deluxe	PS2	11	91	85%
Super Monkey Ball Deluxe	Xbox	11	91	85%
Syberia 2	PS2	2	112	68%
Tak 2: Der Stab der Träume	PS2	5	84	70%
Tak 2: Der Stab der Träume	Xbox	5	84	70%
Tak 2: Der Stab der Träume	NGC	5	84	70%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: B. N.	PS2	5	86	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: B. N.	Xbox	5	86	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: B. N.	NGC	5	86	45%
Tekken 5	PS2	7	86	92%
Tenchu: Fatal Shadows	PS2	6	90	86%
Tiger Woods PGA Tour 06	PS2	11	103	86%
Tiger Woods PGA Tour 06	Xbox	11	103	86%
Timesplitters Future Perfect	PS2	4	84	83%
Timesplitters Future Perfect	Xbox	4	84	83%
Timesplitters Future Perfect	NGC	4	84	83%
Tony Hawk's American Wasteland	PS2	12	108	91%
Tony Hawk's American Wasteland	Xbox	12	108	91%
Tony Hawk's American Wasteland	NGC	12	108	91%
Top Spin	PS2	11	53	87%
Total Overdose	PS2	11	96	82%
Total Overdose	Xbox	11	96	83%
Trivial Pursuit Unlimited	PS2	2	114	55%
Tron 2.0: Killer App	Xbox	1	110	76%
TT Superbikes	PS2	7	103	78%
UEFA Champions League 2004/2005	PS2	3	78	82%
UEFA Champions League 2004/2005	Xbox	3	78	82%
UEFA Champions League 2004/2005	NGC	3	78	82%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Ultimate Mind Games	PS2	2	114	60%
Ultimate Spider-Man	PS2	12	136	82%
Ultimate Spider-Man	Xbox	12	136	82%
Ultimate Spider-Man	NGC	12	136	82%
Unglaublichen, Die	PS2	2	102	70%
Unglaublichen, Die	Xbox	2	102	70%
Unglaublichen, Die	NGC	2	102	70%
Unreal Championship 2: Liandri Conflict	Xbox	6	98	85%
Viewtiful Joe 2	PS2	4	88	85%
Viewtiful Joe 2	NGC	4	88	85%
Wallace & Gromit: Auf der Jagd nach ...	PS2	11	117	72%
Wallace & Gromit: Auf der Jagd nach ...	Xbox	11	117	72%
Winnie Puuh: Kunterbunte Abenteuer	PS2	6	106	50%
Winnie Puuh: Kunterbunte Abenteuer	NGC	6	106	50%
Without Warning	PS2	11	111	64%
World Racing 2	Xbox	11	115	64%
Without Warning	Xbox	11	111	64%
World Snooker Championship 2005	PS2	6	101	76%
World Snooker Championship 2005	Xbox	6	101	76%
Worms 4: Mayhem	PS2	8	79	75%
Worms 4: Mayhem	Xbox	8	79	76%
WRC Rally Evolved	PS2	12	112	86%
WWE Day of Reckoning 2	NGC	10	93	79%
WWE SmackDown vs. Raw	PS2	1	91	85%
WWE SmackDown vs. Raw 2006	PS2	12	133	86%
WWE Wrestlemania 21	Xbox	7	104	55%
X-Men Legends 2	PS2	12	140	79%
X-Men Legends 2	Xbox	12	140	79%
Xenosaga Episode 2: Jenseits von Gut und Böse	PS2	12	114	74%
Ys: The Ark of Napishtim	PS2	10	94	74%
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	PS2	9	76	52%

HANDHELD

THEMA	HEFT	SEITE
Der GBA als Musikstudio	2	119
Download-Spiele für Tapwaves Zodiac	3	100
Neues zum Gametrac	1	124

HANDHELD-PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Advance Wars: Dual Strike	NDS	5	91
Age of Empires 2: The Age of Kings	NDS	8	101
Black & White Creatures	NDS	8	101
Burnout Legends	PSP	7	112
Castlevania: Aria of Sorrow	NDS	4	112
Coded Arms	PSP	4	112
Con, The	PSP	8	100
Daxter	PSP	8	99
Death Jr.	PSP	4	110
DTM Race Driver 2	PSP	8	99
Elektroplankton	NDS	7	114
Everybody's Golf	PSP	5	90
Extreme Ghosts'n Goblins	PSP	11	126
Frantix	PSP	12	146
Go! Sudoku	PSP	12	146
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PSP	7	113
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PSP	9	82
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PSP	12	147
GripShift	PSP	11	126
Infected	PSP	7	113
Kirby Canvas Curse	NDS	9	81
Lost in Blue	NDS	4	110
Lost in Blue	NDS	11	127
Mario Kart DS	NDS	7	115
Mario und Luigi 2: Partners in Time	NDS	7	115
Mercury	PSP	6	111
Metal Gear Acid	PSP	4	111
Meteos	NDS	9	81
Metroid Prime Hunters	NDS	8	100
Metroid Prime Pinball	NDS	8	100
Midnight Club 3: DUB Edition	PSP	9	80
Namco Museum	PSP	5	92
Need for Speed Underground Rivals	PSP	5	90
New Super Mario Bros.	NDS	7	115
Nintendogs	NDS	7	113

HANDHELD-PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Pac'n Roll	NDS	6	110
Pac-Pix	NDS	6	110
Ping Pals	NDS	6	110
Pursuit Force	PSP	8	98
Sonic Rush	NDS	7	114
Trauma Center: Under the Knife	NDS	8	98
Untold Legends	PSP	6	111
Viewtiful Joe VFX Battle	PSP	8	99
Virtua Tennis: World Tour	PSP	7	114
Wipeout Pure	PSP	5	92
Worms	PSP, NDS	9	80
WRC	PSP	5	90
Yoshi's Touch & Go	NDS	5	91

HANDHELD-TESTS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Advance Wars: Dual Strike	NDS	10	116	90%
Another Code: Doppelte Erinnerung	NDS	8	102	82%
Ape Academy	PSP	10	118	65%
Asphalt Urban GT	NDS	4	115	70%
Astro Boy: Omega Factor	GBA	5	96	82%
Banjo Pilot	GBA	5	96	62%
Biene Maja, Die: Süßes Gold	GBA	5	97	78%
Boktai 2: Solar Boy Django	GBA	7	120	78%
Bomberman DS	NDS	8	104	64%
Burnout Legends	PSP	11	128	90%
Castlevania: Dawn of Sorrow	NDS	11	132	90%
Coded Arms	PSP	11	135	66%
Colin McRae Rally 2005 plus	PSP	10	113	83%
Darkstalkers Chronicles: Chaos Tower	PSP	10	115	81%
Death Jr.	PSP	12	152	68%
DK: King of Swing	GBA	3	101	80%
Donkey Kong Country 3	GBA	11	131	83%
Dr. Mario & Puzzle League	GBA	12	150	68%
DTM Race Driver 2	PSP	10	113	86%
Dynasty Warriors	PSP	10	111	53%
Everybody's Golf	PSP	10	119	82%
F1 Grand Prix	PSP	10	118	71%
FIFA 06	NDS	12	152	84%
Final Fantasy 1 & 2: Dawn of Souls	GBA	1	126	87%
Fire Emblem: The Sacred Stones	GBA	9	84	90%
Fired Up	PSP	10	120	78%
Glory Days	GBA	6	113	65%
GoldenEye Rogue Agent	NDS	8	103	65%
Grand Theft Auto Advance	GBA	1	127	80%
Gunstar Future Heroes	GBA	11	134	85%
Hamtaro: Rainbow Rescue	GBA	1	127	81%
Herbie Fully Loaded	GBA	11	129	48%
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	GBA	2	120	67%
It's Mr. Pants	GBA	2	121	65%
Kingdom Hearts: Chain of Memories	GBA	7	118	81%
Kirby Power-Paintbrush	NDS	12	150	83%
Legend of Zelda, The: The Minish Cap	GBA	1	125	92%
Lumines	PSP	10	121	83%
Madagascar	NDS	9	85	61%
Mario Kart DS	NDS	12	148	91%
Mario Party Advance	GBA	7	120	62%
MediEvil: Resurrection	PSP	10	120	64%
Mercury	PSP	10	121	79%
Metal Gear Acid	PSP	10	112	80%
Metal Slug Advance	GBA	4	116	70%
Meteos	NDS	10	117	78%
Midnight Club 3: DUB Edition	PSP	11	129	74%
Mr. Driller: Drill Spirits	NDS	4	116	66%
Ms. Pac-Man Maze Madness	GBA	4	117	64%
Namco Museum Battle Collection	PSP	12	151	73%
Nanostray	NDS	12	153	65%
NBA Street Showdown	PSP	10	115	76%
Need for Speed Underground 2	NDS	8	104	68%
Need for Speed Underground Rivals	PSP	10	118	79%
NES Classics: Castlevania	GBA	3	101	4
NES Classics: Dr. Mario	GBA	3	101	4
NES Classics: Metroid	GBA	3	101	3
NES Classics: Zelda 2 – The Adv. Of Link	GBA	3	101	5
Nintendogs	NDS	11	130	87%
Pac'n Roll	NDS	11	133	75%
Pac-Man Pinball Advance	GBA	11	133	44%
Pac-Pix	NDS	7	119	73%
Payback	GBA	4	117	81%

HANDHELD-TESTS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Pokémon Dash	NDS	4	115	59%
Pokémon Smaragd	GBA	11	136	87%
Polarium	NDS	4	114	80%
Project Rub	NDS	4	115	77%
Pursuit Force	PSP	12	149	70%
Puyo Pop Fever	GBA	6	113	81%
R-Type 3: The Third Lightning	GBA	4	116	40%
Racing Gears Advance	GBA	4	117	68%
Rayman DS	NDS	4	116	57%
Rayman: Die Rache der Hoodlums	GBA	5	96	63%
Retro Atari Classics	NDS	6	113	33%
Ridge Racer	PSP	10	110	90%
Ridge Racer DS	NDS	7	118	72%
Robots	NDS	5	94	44%
Shaman King: Master of Spirits	GBA	11	131	55%
Smart Bomb	PSP	10	117	40%
Space Invaders Revolution	NDS	9	85	26%
Spider-Man 2	NDS	5	94	65%
Spider-Man 2	PSP	10	111	72%
Splinter Cell Chaos Theory	NDS	8	103	74%
Sprung	NDS	9	85	17%
Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith	NDS	6	112	58%
Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith	GBA	6	112	54%
Super Mario 64 DS	NDS	4	113	88%
Super Mario Ball	GBA	2	120	65%
Tak 2: Der Stab der Träume	GBA	5	97	65%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle...	GBA	2	121	77%
Tiger Woods PGA Tour	NDS	5	94	68%
Tiger Woods PGA Tour 06	PSP	12	151	78%
Tony Hawk's Underground 2 Remix	PSP	10	119	85%
Touch Golf	NDS	12	151	78%
Tron 2.0: Killer App	GBA	2	121	75%
Twisted Metal: Head-On	PSP	11	135	82%
Ultimate Spider-Man	NDS	12	152	79%
Ultimate Spider-Man	GBA	12	150	70%
Untold Legends	PSP	10	111	73%
Urbz, Die: Sims in the City	GBA	2	121	76%
Urbz, Die: Sims in the City	NDS	5	95	78%
Virtua Tennis World Tour	PSP	10	115	89%
Wario Ware Touched	NDS	4	114	81%
Wario Ware Twisted	GBA	7	119	81%
Wings	GBA	4	117	61%
Wipeout Pure	PSP	10	114	86%
World Snooker Challenge 2005	PSP	11	133	76%
World Tour Soccer	PSP	10	117	70%
WRC	PSP	12	149	84%
WWE Survivor Series	GBA	2	120	61%
Yoshi Touch & Go	NDS	6	112	71%
Yoshi's Universal Gravitation	GBA	6	114	87%
Yu-Gi-Oh: Destiny Board Traveler	GBA	11	131	42%
Zoo Keeper	NDS	4	114	74%
Zooo	GBA	11	129	70%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Advent Rising	Xbox	8	68	63%
Alien Hominid	PS2	2	58	70%
Atelier Iris: Eternal Mana	PS2	9	46	76%
Bard's Tale, The	PS2	1	40	76%
Bard's Tale, The	Xbox	1	40	76%
Baten Kaitos: Eternal Wings ... Lost Ocean	NGC	2	80	84%
Battalion Wars	NGC	12	46	76%
Chaos Field	DC	3	46	71%
Chicago Enforcer	Xbox	5	46	41%
Dead or Alive Ultimate	Xbox	1	34	90%
Dead to Rights 2	Xbox	8	67	62%
Double S.T.E.A.L.: The Second Clash	Xbox	10	56	51%
Garou: Mark of the Wolves	PS2	10	52	90%
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	PS2	2	79	74%
Giga Wing Generations	PS2	6	39	65%
Greg Hastings' Tournament Paintball	Xbox	2	85	63%
Growlanser Generations	PS2	3	42	87%
Iron Phoenix	Xbox	6	37	51%
Kagero 2: Dark Illusion	PS2	9	47	68%
Kessen 3	PS2	5	44	81%
King of Fighters ' 94: Re-Bout	PS2	3	44	85%
King of Fighters Neowave	PS2	10	56	82%
Kuon	PS2	3	47	68%
Makai Kingdom	PS2	10	53	70%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Mario Power Tennis	NGC	1	38	86%
Metal Slug 5	PS2	7	58	82%
Minna Daisuki Katamari Damacy	PS2	9	44	87%
Musashi Samurai Legends	PS2	6	36	64%
Namco X Capcom	PS2	8	48	72%
Panzer Front Ausf. B	PS2	1	42	82%
Phantom Dust	Xbox	6	34	84%
Psychonauts	Xbox	7	76	83%
Psykio Col. 3: Sol Divide & Dragon Blaze	PS2	6	37	70%
Psykio Shooting Collection Vol. 2	PS2	2	84	55%
Radiata Stories	PS2	11	40	86%
Raiden 3	PS2	12	48	80%
Raze's Hell	Xbox	7	75	80%
Resident Evil 4	NGC	3	38	92%
Shin Megami Tensei: Nocturne	PS2	1	36	80%
Shining Tears	PS2	6	38	67%
Star Fox Assault	NGC	5	40	69%
Star Wars Knights of the Old Republic 2	Xbox	2	52	88%
Stella Deus	PS2	7	78	70%
Taiko Drum Master	PS2	2	82	81%
Taito Memories Vol. 1	PS2	10	54	76%
Taito Memories Vol. 2	PS2	11	42	77%
Tecmo Hit Parade	PS2	2	84	49%
Tokyo Bus Guide 2	PS2	11	43	68%
Tork: Prehistoric Punk	Xbox	3	46	71%
Ultra Bust-A-Move	Xbox	2	82	78%
Urban Reign	PS2	12	48	70%
Vampire: Darkstalkers Collection	PS2	8	50	81%
Viewtiful Joe 2	PS2	2	56	85%
Viewtiful Joe 2	NGC	2	56	85%
Virtua Quest	PS2	4	38	72%
Xenosaga Episode 2: Jenseits von Gut und Böse	PS2	5	42	74%

KNOW-HOW

THEMA	SYSTEM	HEFT	SEITE
Die Geheimnisse des PSP-Memory-Sticks	PSP	7	124
Mogeln auf den neuen Handhelds	GBA, NDS, PSP	11	140
Multimedia-Futter für die PSP	PSP	8	108
Online-Duelle mit der PSP	PSP	9	108
Praktische Tools für Sonys PSP	PSP	12	156
Schlag zu: Kampf-Controller	PS2, Xbox	1	130
Filmaufnahmen für die PSP vorbereiten	PSP	6	118
Spezial-Controller	PS2	2	124
Spezialpads für jede Gelegenheit	PS2, Xbox	4	120
Surfen mit der PSP	PSP	10	124
Via EyeToy Videos auf Festpl. speichern	PS2	5	100
Zocken mit Retro-Controllern	PS2, NGC	3	104

PLAYER'S GUIDES

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Gran Turismo 4	PS2	4	126
Metal Gear Solid 3, Teil 1	PS2	4	128
Metal Gear Solid 3, Teil 2	PS2	5	106
Metal Gear Solid 3, Teil 3	PS2	6	124
Metroid Prime 2, Teil 1	NGC	2	130
Metroid Prime 2, Teil 2	NGC	3	114
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	NGC	1	136
Resident Evil 4	NGC	5	110
Shadow of Rome	PS2	3	110
Splinter Cell Chaos Theory, Teil 1	Xbox	5	112
Splinter Cell Chaos Theory, Teil 2	Xbox	6	126

LAST RESORT (PS2-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
. hack Part 4: Quarantine	2	128
Alien Hominid	8	112
Area 51	7	126
Beat Down: Fists of Vengeance	11	142
Burnout Revenge	11	142
Call of Duty: Finest Hour	3	106
Champions: Return to Arms	6	120
Darkwatch	11	143

LAST RESORT (PS2-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Dead to Rights 2	9	112
Devil May Cry 3: Dantes Awakening	5	102
Dukes of Hazzard	1	133
Dynasty Warriors 5	10	127
ESPN NBA 2K5	3	107
ESPN NFL 2K5	3	107
Fantastic Four	9	110
FIFA Street	5	104
Godzilla: Save the Earth	3	106
Goldeneye: Rogue Agent	2	127
Gran Tourismo 4	5	103
Grand Theft Auto: San Andreas	1	133
Grand Theft Auto: San Andreas (USA)	9	110
Growlanser Generations	4	124
Heroes of the Pacific	12	159
Jak 3	1	132
Juiced	8	110
Killer 7	9	110
Killzone	2	128
King of Fighters 2000/2001	2	128
Kuon	4	124
Lego Star Wars	6	121
Madden NFL 06	10	127
Medal of Honor: European Assault	8	112
Mega Man X Command Mission	1	134
Mega Man X8	4	123
Metal Gear Solid 3	4	123
Midnight Club 3: DUB Edition	7	126
Monster Hunter	7	128
Mortal Kombat Shaolin Monks	12	159
MX vs. ATV Unleashed	7	128
NASCA: Total Team Control	12	159
Need for Speed Underground 2	2	126
Neo Contra	4	123
NFL Street 2	3	106
Outlaw Golf 2	3	108
Outlaw Tennis	10	126
Phantom Brave	4	123
Playboy: The Mansion	5	104
Prince of Persia: Warrior Within	2	126
Pro Evolution Soccer 4	1	134
Ratchet & Clank 3	1	132
Resident Evil Outbreak File #2	10	126
Robotech Invasion	5	104
Rumble Roses	4	124
Scaler	3	108
Shadow Hearts Covenant	5	103
Sonic Gems Collection	11	142
Sonic Mega Collection Okus	4	124
Splinter Cell Chaos Theory	6	120
Spongebob Schwammkopf: Der Film	3	108
Star Wars Battlefront	1	133
Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith	7	127
Suffering, The: Ties That Bind	12	158
Tak 2: Der Stab der Träume	6	121
Tekken 5	7	127
Tenchu: Fatal Shadows	6	121
Tiger Woods PGA Tour 06	12	159
Timesplitters Future Perfect	5	102
TT Superbikes	8	110
Unglaublichen, Die	2	126
Urbz, Die: Sims in the City	2	128
Vampire: Darkstalkers Collection	9	111
Viewtiful Joe 2	5	103
WWE Smackdown! Vs. Raw	2	127
X-Men Legends	1	134
Ys: The Ark of Napishtim	10	127
Yu Yu Hakusho: Dark Tournament	9	110

LAST RESORT (PSP-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Burnout Legends	12	160
Lumines	11	144
Metal Gear Acid	10	128
Ridge Racer	10	128
Spider-Man 2	10	128
Twisted Metal: Head On	12	160
Untold Legends	10	128
Wipeout Pure	10	128

LAST RESORT (Gamecube-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Baten Kaitos	5	103
Call of Duty: Finest Hour	3	106
Unglaublichen, Die	2	126
Urbz, Die: Sims in the City	2	128
Donkey Konga 2	8	112
Fantastic Four	9	110
Geist	11	142
Goldeneye: Rogue Agent	2	127
Killer 7	9	110
Mario Power Tennis	4	124
Mega Man X Command Mission	1	134
Need for Speed Underground 2	2	126
NFL Street 2	3	106
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	1	132
Prince of Persia: Warrior Within	2	126
Sonic Gems Collection	11	142
Splinter Cell Chaos Theory	6	120
Spongebob Schwammkopf: Der Film	3	108
Star Fox Assault	8	110
Tak 2: Der Stab der Träume	6	121
Timesplitters Future Perfect	5	102
Viewtiful Joe 2	5	103
WWE Day of Reckoning 2	11	143
X-Men L	1	134

LAST RESORT (GBA-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Boktai 2: Solar Boy Django	7	128
Final Fantasy 1&2. Dawn of Souls	2	128
Fire Emblem: The Sacred Stones	10	126
Grand Theft Auto Advance	1	134
NES Classics	3	108
R-Type 3	4	124

LAST RESORT (Nintendo DS-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Advance Wars: Dual Strike	11	143
Another Code: Doppelte Erinnerung	9	111
Asphalt Urban GT	9	112
Kirby Power-Paintbrush	12	160
Meteos	11	144
Need for Speed Undergrb	9	111
Ridge Racer DS	9	111
Splinter Cell Chaos Theory	9	112
Super Mario 64 DS	5	104
Yoshi Touch & Go	9	112

LAST RESORT (Xbox-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Advent Rising	9	110
Area 51	7	126
Beat Down: Fists of Vengeance	11	142
Burnout Revenge	11	142
Call of Duty: Finest Hour	3	106
Conker: Live & Reloaded	8	112
Darkwatch	11	143
Dead to Rights 2	9	112
Unglaublichen, Die	2	126
Urbz, Die: Sims in the City	2	128
Dukes of Hazzard	1	133
ESPN NBA 2K5	3	107
ESPN NFL 2K5	3	107
Fantastic Four	9	110
Far Cry Instincts	12	158
Forza Motorsport	7	127
Ghost Recon Summit Strike	10	126
Godzilla: Save the Earth	3	106
Goldeneye: Rogue Agent	2	127
Grand Theft Auto San Andreas	8	111
HALO 2	2	127
Heroes of the Pacific	12	159
Jade Empire	6	122
Kingdom Under Fire Heroes	12	158

LAST RESORT (Xbox-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Lego Star Wars	6	121
Madden NFL 06	10	127
Mech Assault 2	4	124
Mercenaries	3	107
Mercenaries	4	123
Metal Slug 3	3	108
Midnight Club 3: DUB Edition	7	126
Mortal Kombat Shaolin Monks	12	159
MX vs. ATV Unleashed	7	128
NASCAR 06: Total Team Control	12	159
Need for Speed Underground 2	2	126
NFL Street 2	3	106
Oddworld Strangers Vergeltung	4	123
Outlaw Golf 2	3	108
Outlaw Tennis	10	126
Pariah	8	112
Playboy: The Mansion	5	104
Prince of Persia: Warrior Within	2	126
Rainbow Six Lockdown	11	142
Robotech Invasion	5	104
Sonic Mega Collection Okus	4	124
Splinter Cell Chaos Theory	6	120
Spongebob Schwammkopf: Der Film	3	108
Star Wars Battlefront	1	133
Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith	7	127
Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords	5	102
Star Wars Republic Commando	6	120
Tak 2: Der Stab der Träume	6	121
Suffering, The: Ties That Bind	12	158
Timesplitters Future Perfect	5	102
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	7	126
X-Men Legends	1	134

HARDWARE-TESTS

GERÄT	SYSTEM	HEFT	SEITE	PUNKTE
11 in 1 Starter Pack	PSP	10	125	3
2.1 Subwoofer System (Sound...)	PS2, Xbox, NGC	7	125	1
4 player Game Switch	Xbox	5	101	4
Air-F-Pad	PS2	8	109	4
Air-F-Pad	Xbox	9	109	4
Airflo XL (Kontroller)	PS2, Xbox	5	101	4
Aluminium Transportkoffer	PS2	11	141	3
Cruiser Quinto R. Wheel - 5 in 1	PS2, Xbox, NGC	4	121	2
Crystal Screen Case	PSP	11	141	3
DS Accessory Kit	NDS	6	119	3
DS Combo (Case)	NDS	6	119	3
DS Pack 1	NDS	6	119	4
DS Pack Pouch	NDS	6	119	3
DS Travel Pack	NDS	8	109	4
DS Wallet (Hardcovertasche)	NDS	8	109	4
e-Metal-Case	GBA	12	157	4
e-Mini Shock 2	PS2	12	157	3
e-StarterPack 12 in 1	PSP	12	157	3
F1 Concept Wheel	PS2, Xbox	8	109	1
Funk Controller 2,4 Ghz	NGC	9	109	3
Gamepad Converter	Xbox, NGC, PC	7	125	5
Glowing Pad	PS2	4	121	3
Halo 2 Headset	Xbox	1	131	2
Headhunter Gun 2	PS2	11	141	3
High Resolution XGA/VGA Box Pro	PS2, Xbox, NGC	4	121	5
iType 2 (Tastatur-Controller)	PS2	2	125	4
Logitech X-230	PS2, Xbox, NGC	3	105	3
Logitech Z-5500 (Soundsystem)	PS2, Xbox, NGC	2	125	5
MAX Memory 16 MB	PS2	1	131	4
Max Memory 64 MB	PS2	9	109	5
Metal Pad	PS2	8	109	4
Metal Zip Case	NDS	6	119	3
Microcon Controller	PS2, Xbox	3	105	4
Microcon Controller	NGC	4	121	4
Mini Pad Platinum	NGC	7	125	3
Multiplayer Adapter	PS2	5	101	5
NDS 10 Carrying Case	NDS	9	109	4
NDS 15 Carrying Case	NDS	6	119	4
PS2 Lightgun	PS2	5	101	4
PSP Carry Case	PSP	10	125	3
PSP Leather Bag	PSP	10	125	2
PSP Mobile Kit	PSP	10	125	4
PSP Pack 1	PSP	10	125	4
Redeemer	PS2, Xbox	12	157	4

HARDWARE-TESTS

GERÄT	SYSTEM	HEFT	SEITE	PUNKTE
Reinigungsset	PSP	10	125	3
Screenbeat (Lautsprecher)	PS2, Xbox, NGC	1	131	2
Smartjoy Frag (Adapter...)	PS2, Xbox	1	131	4
Solar Charger	GBA, DS, PSP	11	141	2
Sound System	PSP	11	141	3
Speedster 3 Forceshock (Lenkrad)	Xbox	7	125	4

HARDWARE-TESTS

GERÄT	SYSTEM	HEFT	SEITE	PUNKTE
Speedster Pure (Lenkrad)	PS2	2	125	2
Starter Pack	Xbox	5	101	3
Starter Pack	NDS	9	109	3
Travel Bag	PS2	12	157	5
Wireless Controller	Xbox	2	125	3
Xploder V5 Pro	PS2	3	105	4

MAN!AC EXTENDED

IM GESPRÄCH

TITEL	HEFT	SEITE
Ed Boon (Mortal Kombat)	12	62
Jim Merrick (Nintendo)	12	60
Pablo Belmonte (Nintendo ON-Video)	9	52
Rieko Kodama (Sega)	1	60
Tetsuya Mizuguchi (Q Entertainment)	7	60
Tobonobu Itagaki (Tecmo)	3	52
Toshihiro Nagoshi (S ega)	11	60

NEXT LEVEL

TITEL	HEFT	SEITE
Emotionale Spielezukunft	2	72
Nachgehakt	8	60
PS3 - Herz enthüllt	4	68
Revolution der Bewegung	12	100
Revolution der Steuerung ?	5	60
Scheibenkrieg	7	68
Spiel auf Bestellung	6	76
Totale Vernetzung	3	64
Xbox 360 vs. PS3 Hype und Realität, Teil 1	9	60
Xbox 360 vs. PS3 Hype und Realität, Teil 2	10	70
Xbox 360 vs. PS3 Hype und Realität, Teil 3	11	84
Xbox mal Drei = Xbox Next?	1	84

WEB-TIPP

TITEL	HEFT	SEITE
ABA Games	8	61
Die Blogger kommen	6	77
Die Rückkehr der Pixel	9	61
Die virtuelle Resterampe	12	101
eBay-Alternative für Videospieler	1	85
Grafiktechnologien von heute	2	73
Machinima - Der gespielte Film	3	65
Spielend Geld verdienen	4	69
Totgesagt leben länger	7	69
Werbung von gestern bis heute	5	61
Wir können auch lustig, Teil 1	10	71
Wir können auch lustig, Teil 2	11	85

FEATURE

TITEL	HEFT	SEITE
Das Spiel mit dem Tod	7	62
Digitale Köstlichkeiten	10	66
Dressed to Play	5	58
Gespielte Geschichte	2	60
Hack'n'Play	4	62
Handy-Spiele	7	66
Ihr habt Shiva verraten	6	54
In geheimer Mission	12	64
Konsolen-Krankheiten	2	64
Leuchtende Colts	5	52
Lost in the Arcades	4	66
Lost in Translation	4	60
Menschen, Spiele, Sensationen	8	54
PAL Plus	6	52

FEATURE

TITEL	HEFT	SEITE
Schmökerkost aus Fernost	1	66
Schöne neue HDTV Welt	10	60
Serienkiller	8	52
Shopping in Tokio	3	58
Spiele des Jahres 2004	1	62
Spiele für Sparsame	6	58
Under Construction	11	62
Verschmähte Kostbarkeiten	3	54
Welten im Wandel	9	54
Zurück in die Steinzeit	8	58

RETRO-HARDWARE

TITEL	HEFT	SEITE
3DO Interactive Multiplayer	10	72
Atari Jaguar	9	62
Atari Lynx	11	86
Commodore Amiga	3	66
NEC PC-Engine	2	74
Nintend SNES	5	62
Nintendo Game Boy	6	78
Philips CD-I	8	62
Sega Master System	1	86
Sega Mega Drive	4	70
Sega Saturn	12	102
SNK Neo Geo	7	70

RETRO-FEATURE

TITEL	HEFT	SEITE
Kopierschutz-Klassiker	6	80
Lauf Pixel Lauf	9	64
Nintendo Game & Watch	4	72
Pixel-Kunst	2	76
Product Placement	12	104
Retro-Quiz	3	68
Retro-Rhythmen	11	88
Screen-Fun	5	64
Sex and the Arcades	8	64
Spiel mit Gott	7	72
The Making of Oddworld: Abe's Oddysee	1	88

RETRO-ANZEIGE

TITEL	HEFT	SEITE
3DO	10	74
Altered Beast	4	74
Block Out	8	66
Das Dschungelbuch	5	67
NAM 1975	7	74
Palamedes	6	82
Rick Dangerous	3	70
Sega-Automaten von 1983	11	90
Super Game Boy	9	66
Super Wonder Boy	1	90
Twin World	2	78
Virtua Fighter	12	106

Es war einmal...

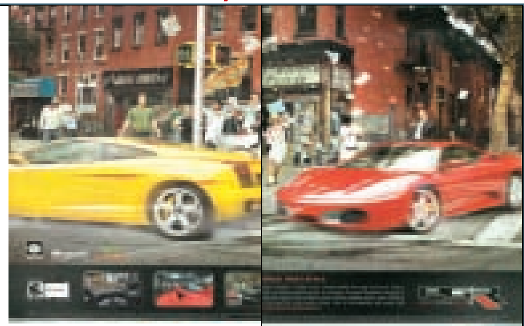
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Déja-vu? Die damalige 'NextGen' will sich nicht so recht entwickeln, wenige originelle Spiele und dafür umso mehr Konvertierungs-Einerlei bestimmen (noch) das Bild. In der ausführlichen Rollenspiel-Fibel wagen die MAN!ACs einen Streifzug durch das Genre und forschen nach geeigneter Hardware. Die Verjüngungskur von Ken und Ryu gekoppelt mit dem überarbeiteten Kampfsystem in "Street Fighter Alpha" ist den MAN!ACs eine Traumwertung von 90 Prozent wert. Shoot'em-Up-Experten und Saturn-Besitzer freuen sich über die zwei einwandfreien Ballereien "Gunbird" und "In the Hunt". In der Retro-Rubrik '8-Bit Replay' beschäftigt sich Winnie mit der japanischen Edelkonsole PC-Engine und stellt deren besten Spiele ebenso vor wie ihre zahlreichen Hardware-Varianten.

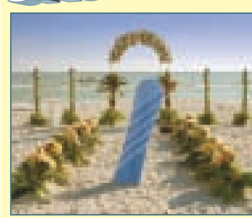
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Andere Länder, andere Werbeansätze: Während die einheimische Printreklame für "Project Gotham Racing 3" auf cool macht, setzt die US-Agentur auf eine Prise Humor.

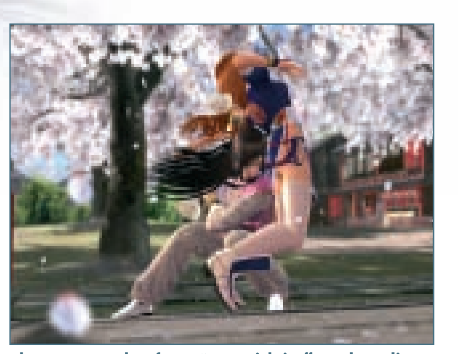




Nicht jeder hat Urlaub verdient: Während sich Janina in der Dominikanischen Republik am Strand räkelt, Raphael auf dem Snowboard Pistenhasen verfolgt und Ulrich sich mit "Gotham"-Fahrern online misst, schuftet der Rest selbst an Silvester für die nächste Ausgabe.

NEXT T!ME 3/2006

Im neuen Jahr kochen die MAN!ACs für Euch ein leckeres Spielesüppchen: Schnetzelmeister wetzen die Klingen und schmecken blutige **Onimusha: Dawn of Dreams**-News ab. Rollenspieler verzücken wir mit einem edel versüßten **Elders Scrolls 4: Oblivion**-Bericht. Prügel-Enthusiasten gönnen wir nach dem üppigen Preview-Mahl einen deftigen Schlagabtausch im **Dead or Alive 4**-Test für die Xbox 360. Zudem verköstigen sich Vampire in Konamis Grusel-Epos **Castlevania: Curse of Darkness** für PS2 und Xbox. Schließlich runden wir das Gourmet-Menü mit 16 feinsten Extended-Seiten ab.



Xbox-360-Haudraufs ergötzen sich in "Dead or Alive 4" an reizvollen Darstellerinnen und einem ausgefeilten Kampfsystem.



Ab Freitag, den 27. Januar

Auf der MAN!AC-DVD:

Black – Erst in Bild und Ton entfacht EAs Zerstörungsorgie seine ganze Pracht. Freut Euch nach dem Preview in dieser Ausgabe auf bewegte Action.

Der Pate – Mafiöse Strukturen machen sich auf unserer Scheibe breit: Um Euch erste Spieleindrücke des Gangster-Epos zu zeigen, erpresste MAN!AC kurzerhand EA.

Sega Dreamcast – Im Retro-Bereich beäugen wir Segas letzte Konsole: Freut Euch auf fantastische Automatenumsetzungen und Exklusivtitel für die Wunderkiste.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 99
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Tomb Raider Legend" © Eidos
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

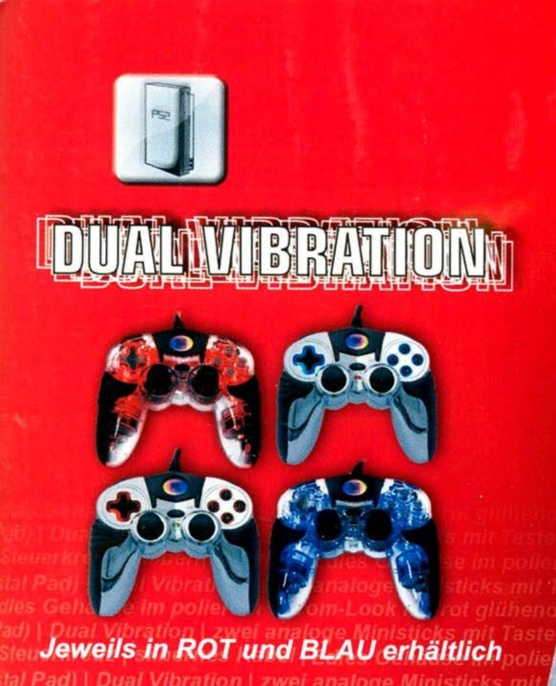
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

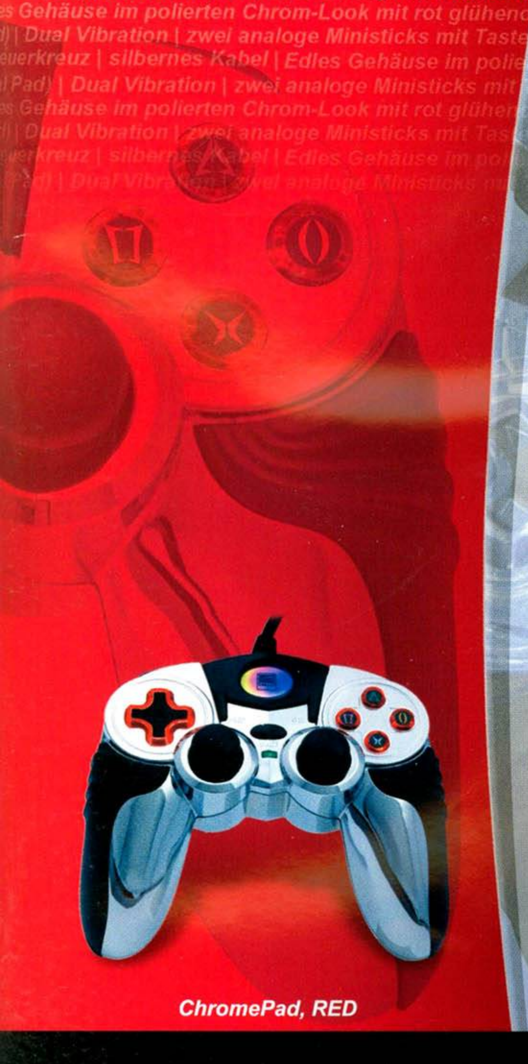
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. IVW

INSERENTEN







ChromePad, RED



CrystalPad, BLUE




Auf die Plätze, Action - los!
Schnapp dir das Steuer oder nimm deine Gegner unter Beschuss! Verbinde zwei Fahrzeuge zu einem Superauto mit abgefahrenen Geschützen. Liefere dir verrückte Rennen mit oder gegen deine Freunde in völlig abgedrehten Multiplayer-Spielen!
Coole Jump 'n' Run Action...
Geh' auf Entdeckungstour und schalte neue Strecken und Fahrzeuge frei!
...und heiße Rennen!
Vernichte die Konkurrenz mit frei beweglichen 360° Grad Geschützen!
CRASH
TAG TEAM
RACING
Jetzt erhältlich
Downloade dir JETZT das Handy Game auf Vodafone live!
www.crashbandicoot.com
SIERRA
RADICAL ENTERTAINMENT
vodafone
PlayStation Portable
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
6
usk
"Crash Tag Team Racing" interaktives Spiel © 2005 Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot und verbundene Charaktere sind ® und © Universal Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken oder Marken von Sierra Entertainment, Inc. Radical Entertainment ist in den USA und/oder anderen Ländern eine eingetragene Marke oder Marke von Vivendi Universal Games Canada Ltd. 'Playstation' und das "PS" Family Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" ist eine Marke von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind in den USA und/der anderen Ländern entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation und werden unter Lizenz genutzt. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. VODAFONE, die Vodafone Logos und Vodafone live! sind Marken der Vodafone Group. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.